零售价 12元
邮发代号：48-113
每月5日发行
2014 2月
Vol.196
国际标准刊号:ISSN-1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

热烈祝贺电攻蝉联金翎奖年度最佳游戏杂志

Personal Computer Game Guide

电脑乐园 游戏攻略



封面游戏

龙之谷

开创新经典记忆，
从黑龙巢穴攻略说起

新游大碗

泰坦天降

网游化单机的巅峰

点将台

自由篮球

五大职业技能心得及上手指南

强档预报

神偷4

极速体验

威尼斯崛起

六百年前生意经

神界3：原罪

五年前的超越，等待回归！

英雄联盟专区

世界第一！Faker手中的中路劫
剖析S4赛季的反蹲入侵节奏

游边戏外

FPS Bang！我比较喜欢打枪

黑龙回忆录
龙之谷 经典记忆 全新征战
开年资料片！
龙之谷 Dragon Nest
超人气经典动作网游
dn.sdo.com
盛大游戏
2014
Dragon Nest

2月

- 奇趣软件
- 小众游戏
- 各种图书
- 最新杂志
- 尽在 五花八门
- www.i5h8m.com
- qq交流群 11579083

CONTENTS 2014.02

游戏攻略 目录

001 网游风云榜

002 游戏新闻

006 游戏 X 光片

010 新游大腕
泰坦天降
网游化单机的巅峰

016 网游最前沿
报复
ELOA OL
炽焰帝国 2
黑羊计划

024 点将台
自由篮球
五大职业技能心得及上手指南

032 网游攻略全指引
龙之谷
开创新经典记忆，从黑龙巢穴攻略说起

034 强档预报
神偷 4

038 单机新作预告
恶魔城：暗影之王 2
植物大战僵尸花园战争
波斯传奇
战争之人：突击小队 2

046 极速体验
威尼斯崛起
六百年前生意经
星界边境
一个人的星球冒险之旅
神界 3：原罪
五年前的超越，等待回归！

052 百兆俱乐部

056 英雄联盟专区
世界第一！Faker 手中的中路劫
剖析 S4 赛季的反蹲入侵节奏

060 游边戏外
FPS Bang！我比较喜欢打枪

066 GAME 后勤组
攒机月月谈
时尚 IT 手腕革命

070 第一现场
蜗牛杭州发布会，移动战略凸显三大特色
2013 年度游戏金翎奖颁奖典礼
MGAS 开启移动游戏新开篇，MGEA 联盟发布《杭州宣言》

电攻网游风云榜

网游平台（1 月中旬至 2 月初）17173







健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版传媒集团有限公司
主办单位：广西金海湾电子音像出版社有限公司
出版：广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社长：施伟文
总编辑：滕耀胜
主编辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇　陶晓明
文字编辑：杨晓琴 倪荣页 张贞颖
美术编辑：马朔骅 欧阳瑛
杂志发行：顾惠宏
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP

地址：广西南宁市鲤湾路 8 号
电话：（0771）5879176
邮编：530022

祝电攻读者朋友们："马"上玩到好游戏！









十大网游排行榜

游戏名称	游戏评分
魔兽世界	CGWR:9.69
英雄联盟	CGWR 9.83
剑灵	CGWR:9.36
激战 2	CGWR 9.10
零世界	CGWR:8.67
龙之谷	CGWR:8.61
剑侠情缘 3	CGWR:8.45
九阴真经	CGWR:8.39
EVE：奥德赛	CGWR:8.23
神雕侠侣	CGWR:8.10

月度十大单机游戏热度榜

游戏名称	游戏热度
合金装备崛起：复仇	9.1
刺客信条 3：解放 HD	9.0
信长之野望 14：创造	8.6
星界边境	8.3
行尸走肉：第二季	8.0
腐烂国度	7.5
神秘地域：伊班的足迹	7.4
使命召唤 10：幽灵	7.3
DayZ	7.0
病房 2	6.9

上海工作室：（021）54500282
邮购查询：（021）64850690
广告专线：（021）64856122 转 180
印刷制作：常熟市双乐彩印包装有限公司
发行价格：每本 12 元
邮购地址：上海市闵行区桂平路 470 号 14 幢 2 楼
邮编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

GAME NEWS
游戏新闻
编：X先生 美：grass

业内八卦

大航海时代5自甘堕落成页游

该系列的上一作《大航海时代4》于1999年发售。15年后，公司光荣特库摩（KOEITECMO）宣布推出该系列游戏的正统续作《大航海时代5》。意料之外的是它将是一款“免费”的网页游戏。这款曾经有过中文版的PC游戏在国内玩家群体中有着极高的赞誉。

X：游戏内容看起来不像是简单的坑爹页游。页游现在萎缩得厉害，似乎成了一个过渡产品，快要被人遗忘了。经营冒险类是比较可能幸存的类型。



人民微博游戏打贪腐

“中国官方反腐网络游戏”是由人民网旗下的人民微博推出。该游戏的任务很简单：一栋二层高的监狱楼中，8个窗口交替出现贪污恶官以及持有手铐的好警察。玩家用电棍击中腐败官员至少可以获得100分。如果击空，玩家将被罚10分。如果警察被击中，玩家将丢掉100分。据说已经有百万人次参与。

X：玩法就像打地鼠，进行到后来会越来越快。



G联赛2013赛季结束

由上海游戏风云文化传媒有限公司主办的G联赛2013赛季总决赛在1月下旬结束。本次比赛设有《星际2》、《DOTA2》、《英雄联盟》、《穿越火线》以及《英雄三国》五大电竞项目。星际争霸2 冠军JIM 2:1 iG.Macsed。英雄三国冠军皇族3:1京师。英雄联盟冠军 WE.A 3:1 YG。DOTA2冠军DK 3:0 IG。

X：电子竞技比赛那个周末天气很冷，不过风云电竞馆人还是挺多的。

EA平台一年吞噬10亿小时

近日，EA的Origin平台发布了一个有趣的数据：整个2013年，玩家共花费610亿分钟（大约10亿小时）在游戏上。统计显示玩家平均每次玩45分钟。在2013年7月时，已经有5000万用户注册了橘子平台。

X：也许有人会说这10亿小时用来干点别的会不会有杰出成就？答案：不会。

众筹平台游戏狂卷2个亿

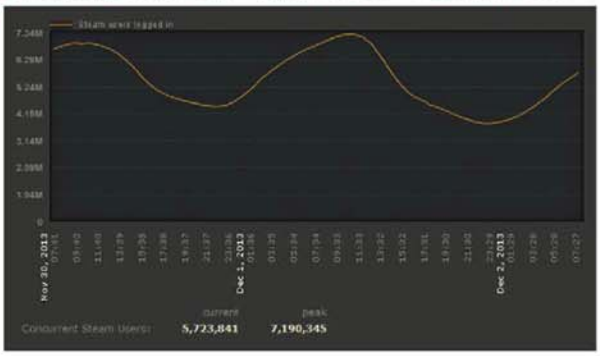
根据Kickstarter公布的数据，在2013年，网站所有项目一共募集了9.19亿美元，其中有2亿零42万美元用于游戏开发。游戏项目在今年一共成功发布了7922个，达到募集资金目标的有35.08%，还看到4933个未达到募集资金目标的项目，其中大部分项目只达到1-20%的筹集目标。

X：9亿美元还是挺大的一个量。CrunchBase的数据2013年美国本土的天使投资也就刚过10亿美元。不过2亿美元好像刚刚够做一个《上古卷轴OL》。

Steam同时在线玩家突破700万人

知名的游戏平台Steam的在线用户创造了最新记录达到了7190578人．目前在Steam平台上《DOTA2》仍然是对玩家最有吸引力的游戏，在线玩家峰值达到了542906人，排名第二的游戏《反恐精英：全球攻势》最高同时在线人数也到达了93905人。Valve老大Gabe Newell向玩家们透露，他们即将发售的Steam Machine将是一个完全开放的平台，究竟如何开放？他表示，如果EA愿意，他可以允许将Origin商店内置于Steam OS中。

X：它里面很多游戏明明是单机，也算“平台同时在线”。理解成同时有700万人玩着它销售的游戏就对了。



模拟城市 5 的单机悔悟

《模拟城市 5》最大的问题在于这款游戏需要时刻在线，但服务器质量却非常差。最近开发商终于透露新补丁后会加入离线模式。他们表示，拖了这么久，是因为制作《模拟城市 5》的“离线模式”好艰难，花了六个半月时间调整程序细节！

X：有的时候真的很难比较“内购收费”和“全时在线”哪种模式更讨厌。



万智牌将拍电影

福克斯与 Hasbro 签订了一项协议，他们将获准制作《万智牌》系列电影，工作室方面希望这个系列电影能够达到《哈利波特》和《指环王》那样的规模和影响。作为一款实体和数位卡牌游戏，《万智牌（Magic: The Gathering）》有着庞大的世界设定和丰富的人物、剧情。

X：哈利波特和指环王是人物为核心的，万智牌好像还是做成游戏好一点（喂，不是已经有很多游戏了吗）。



夺魂之镰启动预装载

2014 年，1 月底 2 月初开始，暗黑破坏神的新资料片《夺魂之镰》启动预下载内容。和暴雪的其他游戏更新方法一样，玩家首先会获得一个 2.0.1 补丁，以方便资料片正式发行后直接升级。这种方法可以避免统一升级时的网络拥堵，还会提前测试一些下个版本的新内容。游戏的正式上市日期是 14 年 3 月 25 日。

X：请注意，3 月 25 日这个日期只能当作“约等于可能是大概在那时间左右”。



七千万坦克大炮玩家

《坦克世界》2013 年统计数据显示，全球共有 7800 万注册玩家，所有区域服务器同时上线玩家峰值为 128 万 4624 人。在这段期间玩家共计进行了 9 亿 7 千 6 百万场的战斗，期间摧毁了高达 220 亿台战车，并发射了 2530 亿枚炮弹，伤害值总和达 21 兆。

X：摧毁 220 亿坦克……第三次世界大战打起来也没这么强生产力呀。



魔兽世界给钱就送 90 级


The Mogfather.

暴雪公司日前宣布，根据调查，玩家对即将推出的不需要练级、游戏角色直升 90 级服务很感兴趣。在魔兽官博上开发商表示最近就会开始测试付费选择直升 90 级服务。只要玩家提前购买了新资料片《德拉诺之王》，可以直接免费享受一个角色直升 90 服务。

X：我还要看一下剧情：脑残吼具体怎么逃往德拉诺的，也许还有时间刷橙色披风和新的传家宝武器。

螃蟹跳槽英雄联盟经营水产

大名鼎鼎的原暴雪《魔兽世界》首席设计师“鬼蟹 Ghostcrawler”最近跳槽加盟 Riot（拳头公司）担任首席设计师一职。Ghostcrawler（本名 Greg Street）曾担任备受赞誉的大型多人在线角色扮演游戏《魔兽世界》的首席系统设计师。螃蟹在暴雪时领导了《魔兽世界》一半的设计团队。设计了《魔兽世界》的用户界面，物品，职业，对战，PVP，遭遇战以及绝大部分的角色塑造。



X：拳头公司现在的赚钱做法是：出新英雄——削弱——重做。这种循环大概要靠螃蟹打破了。另一头，鬼蟹走了之后，Wower 玩家们兴高采烈，就像统治魔兽世界的暴君倒台一般。

文化部暂未细化游戏解禁

早些时候文化部解禁游戏机，表示将尽快颁布关于电玩游戏解禁政策。中国国务院随后发布的决定称“通过文化主管部门内容审查的游戏游艺设备可面向国内市场销售”。虽然电玩主机将能够进入中国，但其相关内容仍需严格审核。“那些将中国视为敌对，或有意歪曲中国政府形象的内容在上海自贸区政策中仍将禁止。我们希望的是能够打开窗户呼吸新鲜空气，但同时也需要提防苍蝇和蚊子”。


中华人民共和国中央人民政府

The Central People's Government of the People's Republic of China

国务院关于在中国（上海）自由贸易试验区内暂时调整有关行政法规和国务院文件规定的行政审批或者准入特别管理措施的决定

国发〔2013〕51号

X：唉。类似微软的 Xbox 应该能见到，跑那些中文版官方游戏就难说了。

游戏新科技

美国军方购买射击外挂

最近一家叫“跟踪点”的公司透露美国军方向他们购买了六款价格10000到27000美元的“精确导向”轻武器。这些武器的瞄准器都配备了一个传感器和加载Linux系统的计算系统。它们能自动识别地形和天气。用户只要透过瞄准器标识目标，武器就会自动调整摆放位置。据说军方买下武器后，会用它测试普通士兵能提高多少射击水平。并非所有人天生就是神枪手，既然神枪手难寻，不如就每人派发神枪吧。

X：现实版本的“自动瞄准”外挂。真实战争越来越像游戏，游戏越来越像真实战争。



它比之前的瞄准系统更加精准

终结者科技新进展

杨百瀚大学的工程师开发了一个新算法，名为“ECO features（ECO 功能）”。这个算法让电脑自己获得识别物体之间差别的能力，避免人类校准。负责的科学家Lee 说，这个原理类似于教小孩学习，加载图片样本集到电脑上，让电脑系统自己计算其差异元素。研究团队发现这个算法在辨别四个数据集时可达到100% 的准确率。即使辨别四种外观神似的不同种类的鱼时，这个准确率也有 99.4%。

X：终结者这是演到第几部的第几分钟了？



智能驾驶和物联网都会用到

雷蛇推出插片电脑

游戏产品制造商雷蛇最近公开了一个模块化电脑设计。它的优点是让即使不懂电脑装配的玩家也可以轻松地识别和更换硬件。任何人都可以不打开机箱外壳的情况下完成升级。这套设备的构架主要由PCI-e接口同步。最多支持4个显卡，固态硬盘或者多硬盘矩阵。

X：了解DIY市场的朋友觉得攒机已经够简单直接了，但是还会有很多人不明白如何面对机箱里面看起来硬邦邦的集成电路。这套东西似乎是土豪比较适合，但土豪升级直接就全套都换呀。市场定位究竟在哪里呢？


好像那谁有款机箱就这样？

虚拟现实头盔再升级

Oculus Rift的产品电攻新闻上已经有多次介绍，最近他们这个“沉浸式游戏设备”再次升级。第一代Oculus Rift的评价不高，部分玩家会感到“头痛、恶心”的副作用。最新的升级版对画面延迟做了大量改进，不会让人感到转头和画面不同步。除了延迟大大降低之外，新版的Oculus Rift将原本的LED屏幕改为OLED屏幕，实际观赏起来相较前代要来的更清晰，并且加入外置的相机镜头，配合眼镜上的白色标记定位点提供支持追踪位移的功能，使得设备整体对于头部位置的追踪也更加精确。

和头戴眼镜同时展示的还有PrioVR外骨骼设备。它是一系列捆绑式传感器，让使用者看起来像动作捕捉工作室里的电影演员。这个设备能贴在人身上捕捉运动，包括头部、身躯、四肢甚至是手指的动作。当玩家使用PrioVR套装时，只需摆动身体，游戏里的人物也会同步作出运动。

X：无论是骨骼还是眼镜，缺点都是让人感觉重量太大，而且从旁观者看来，带着这套东西打游戏的动作好像有点癫狂——不过这都是小缺点，对新创意何必挑剔呢。价格再贵上市也要买一个。



和之前的外观也有了改变


这种外骨骼可以配合头盔使用



来看各色“蒸汽机”

Valve 正在打造的 Steam OS 系统和和传统的主机制造商（Sony、Microsoft）不同。它提出的 Steam Machine 主机概念不以一个标准的硬件为基础，而是开放给第三方自行去设计。因为阀门公司态度开放，人缘好，第三方们很捧场。这也造就了多家硬件厂家都推出了自己设计的外观完全不同的新机器。依靠着 X86 架构的弹性，各家推出的机器在规格上也很多元，有些是能力中等的小机器，有些是和目前顶规 PC 没什么不同的巨无霸，其中许多机器都标榜能同时运行 Steam OS 和 Windows 。

Valve 已经公开表示自己只负责 Steam OS 的运营以及手柄的生产，而 Steam Machine 本体则由合作伙伴定制。第一波将推出主机的厂商有 13 家，分别是：Alienware、Alternate、Cyberpower PC、Digital Storm、Falcon Northwest、技嘉、iBuyPower、Materiel.net、Next Spa、Origin PC、Scan、Webhallen 和索泰。最便宜的 Steam Machine 售价为 500 美元，由 iBuyPower 生产。Falcon Northwest 所定制的版本最贵竟高达 6000 美元

随着完成度提高，蒸汽机的控制手柄也开始基本定型。原本配置在左右两个圆形轨迹版内的触摸屏被取消，另还在在左侧轨迹版的右下方增设了上下左右四组方向键。本来的三条长方形功能按钮被移除。以上变更设计是为了兼容目前大多数的玩家对老手柄的习惯。

X：目前蒸汽机（Steam Machine）还是有一个挺奇怪的地方，那就是到底它的优势在哪里？相对于其他的游戏主机，Steam 的顾客基础就是之前的 PC 玩家；而相较于一样跑着 Steam 的 Windows PC，蒸汽机在硬件层面上和 PC 并没有不同。Steam 的 PC 版本也有可以在客厅的使用的大图版本。它的内容和服务究竟能不能达到和经营多年的微软、Sony 这样的程度？

也许可以期待的优势就是 SteamOS 以 Linux 为基础的系统，或许能推出个“杀手级应用”。要不然就是这个机器只是它想从 PC 前迁移到客厅大电视机前的一个噱头？


Cyberpower 外观



Originpc 外观


iBuypower 外观。中间的一条彩色发光带。配置可以让所有的游戏在 1080p 下以 60fps 运行 Originpc 外观


webhallen 外观


外星人外观


老版本手柄，中间屏幕已遭阉割



索泰外观

编：X 先生　美：grass

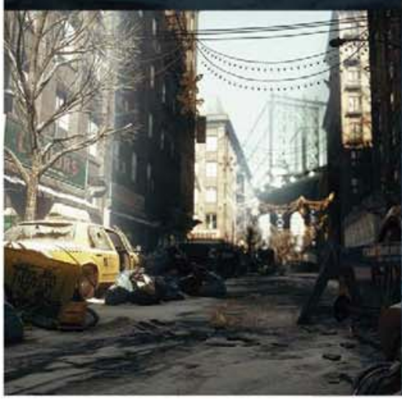
游戏X光片



游戏里的日月春秋

最近育碧公布了《汤姆克兰西的：全境封锁（Tom Clancys The Division）》的完整版预告片。游戏采用次世代引擎“雪花莲（SnowDrop）”。画面随着时间和季节而改变的环境细节让人印象深刻。









恐怖的手机

《日光》是一个设计巧妙的恐怖游戏。玩家会在一座被废弃的医院中醒来，这是一个被黑暗笼罩的世界，你唯一的光源就是你的手机。它的照明范围有限，面前几米外就是漆黑一片的未知环境。玩家对游戏过程就是在这片黑色的迷宫中求生。如果你撞进了死胡同，就只能原路折回，而在你身后似乎潜藏着一个阴森恐怖的存在和无数奇怪的噪声……

这款游戏由 Zombie 工作室发布，采用全新的虚幻 4 引擎打造。它是完全基于次世代的游戏，会带给你前所未有的逃生体验。你身上的每一种感官细节都可以在游戏中变得敏感。希望你不要被吓到。

它很可能在年内上市，登录全平台。



万舰大战

Oxide 公司专门设计的 Nitrou 引擎正式曝光。在演示中，这种新技术能够模拟并渲染出超大规模配以复杂场景的战争场面，比如上万艘飞船对战的宏伟战局。你在左边图中看到的每一个飞船和每一发激光子弹都是可以独立计算的物体（而不是模糊的贴图）。这些飞船之间可以进行持续的互相作战。AMD 为这种技术提供支持，使得它对硬件性能的要求更加亲民。

黑科技

《重返德军总部：新秩序》这款游戏够暴力，也够精致。它既藏着诸多小秘密，也有自由探索的内容。这款游戏的剧情设定十分有趣，它的故事年代背景发生 1960 年，在游戏世界里，德国纳粹军赢得了第二次世界大战，故事由此展开。

玩家将要接受一个艰巨的任务，去发动一场“进攻”，以反抗黑暗的纳粹军团。在游戏世界里，早已统一全世界的纳粹发明了许多诡异的科技武器，同时又保留了一些二战时期的老装备（比如你看右图中的机器怪兽和枪械）。玩家需要在这种钢铁般阴沉压抑的气氛下完成这个艰巨的任务。





说走就走的杀手

《杀手 6》的制作完成进度不错。最近开发公司新发布了两张意味深长的游戏宣传图。我们可以看到光头在机场里看着飞向世界各地的航班信息。预计下一代游戏会有更高的自由度。玩家可在世界范围内完成雇佣杀手的任务。你能在左图中找到熟悉的城市吗？



实拍变 3D

这张图看起来是不是像照片？这是 Thorskan 技术演示的一个游戏场景。《报复 get even》就是一款用这种技术制作的动作射击游戏。它的特点是可以把实地拍摄的照片做成 3D 场景，墙上的细节和各种零碎的缺损都真实再现。之前这种技术主要被使用在电影制作中。它要比让美工凭空去画出一个场景节约很多时间。预计用它开发的游戏《报复》会在 2015 年登陆 PC 和次世代主机。它将是一款带有科幻色彩的多人在线射击游戏。





这是动视正在制作的下一款 10 亿美元级游戏《命运》这张截图的分辨率达到 8K，也就是 7680*4320 级别。

初代异形

《异形：隔离》是一款求生类恐怖射击游戏。故事背景发生在异形事件 15 年之后。主要世界观忠于第一部异形电影。其中的一个小细节是电脑显示器全都是 CRT 而不是液晶。这就让整个环境看起来都符合第一代《异形》电影那个年代（70 年代）的画面风格。这张游戏画面细节精致，非常美。





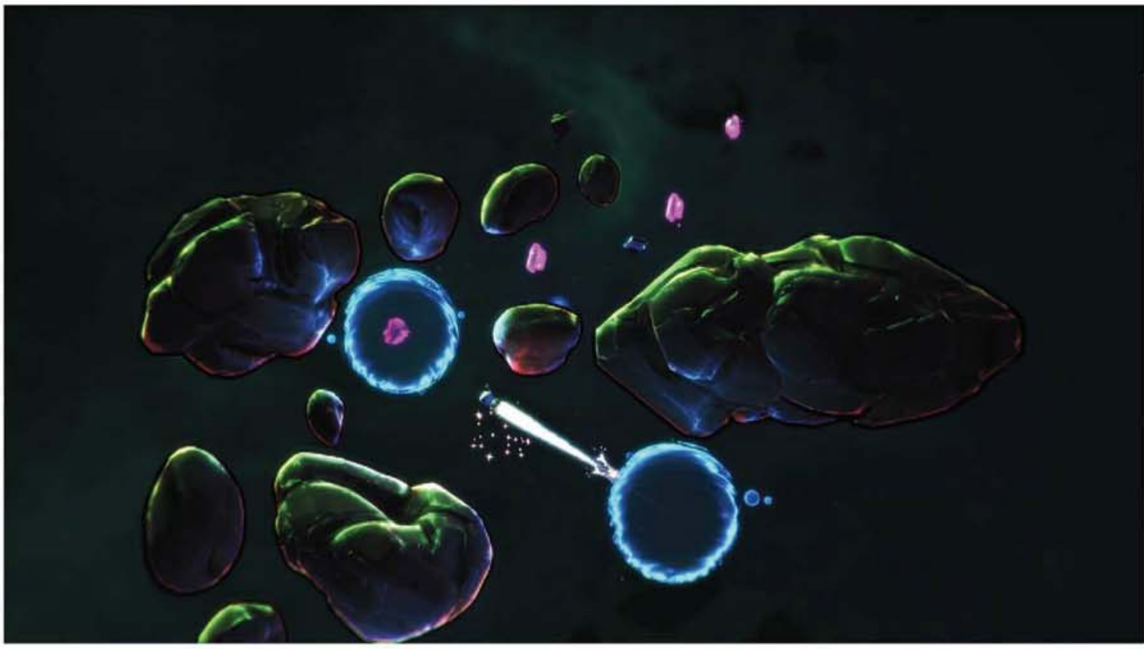
合作 VS 独狼

《进化》这游戏有多强呢？它的设计师包括众多参与过《反恐精英》系列和《求生之路》创作的资深游戏人。游戏的重点是外星猎人和外星怪物战斗，人数上是四对一。每个猎人都有自己的独特的能力。虽然怪物只有一个可能会寡不敌众，但是强大的破坏力让它成为一个很难对付的BOSS角色，它还可以吞吃别人增强自己。四人小队用第一人称，而怪兽的控制者用第三人称。这或许是一种革命性的多人游戏变革。这个次世代游戏的画面有多好大家已经看到了。游戏预计今年秋天上市。

类DOTA《死亡血统》

官方介绍，这是一款快节奏、“硬核”的MOBA游戏。战斗将在三大阵营的两个队伍间进行。这三个阵营分别为夜族（nightbreed）、日族（daybreed）及混血族（halfbreed），玩家可以选择不同阵营的英雄，并在比赛中提升自己的等级。和DOTA2一样，《死亡血统》也包含了一个类似的“自制物品系统（item crafting system）”。目前发布的信息来看，游戏的地图提供自定义选项，可提供类似《地下城》、《无尽的任务》那种PVP风格，可以召唤图腾生物来帮你战斗。画面方面它主要偏向写实。市场上已经有大量MOBA游戏，它的特色又会是什么呢？





地心引力

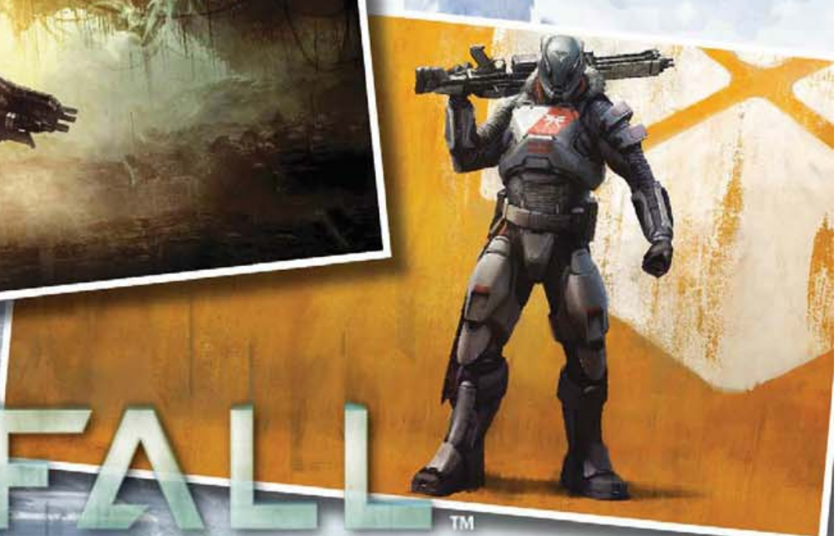
这款游戏名字叫《迷失的轨迹》。它的情节和电影大片《地心引力》差不多。这是一款纵版过关游戏，游戏的主角是一名宇航员。在飞船被破坏以后，他必须穿过深度空间来回到地球。在旅程中，他发现了所谓的太空事故是外星球神秘的力量介入引起。具体的玩法是一种重力过关游戏，预计很快它就会同时登录PC和移动平台。

编：Samtown　美：grass

游戏关键字

神作 有繁体中文版 显卡杀手 国内你们懂得 FPS 极品 百兆带宽 大量云技术 单机游戏用网游收费才能生存





TITANFALL™ 泰坦天降

网游化

综合评分	
9.5	画面
	音效
	剧情
	创意
	操作

游戏评级		
16+	开发公司	Respawn Entertainment
	全球运营	EA（美商艺电）
	官方网站	www.titanfall.com
	目前状态	3月11日外服公测，国服未定

推荐人群：各类FPS的单机网游玩家，机甲系列游戏的粉丝，高大上电脑拥有者



阿汤

首先我们要做一下游戏名称的翻译修正，目前国内很多媒体都将“Titanfall”直译为“泰坦陨落”，这个翻译其实并不准确。“Titanfall”其实是游戏中士兵请求呼叫将机甲投放到战场上的命令代号。如果是陨落的话，不就意味着机甲坠毁的意思吗？而且游戏中的机甲也并非被称为泰坦。不过鉴于运营商EA尚未发布正式的中文名称，我们就暂时以“泰坦天降”来命名游戏吧！意思也是机甲从天而降投入战场。这款游戏除了主推尖端画面和机甲概念外，还自诩为网游化单机游戏的尝试者。相比之前的单机网游化，这貌似又是一个新名词。不过从我对游戏的了解来看，这个名词可以结合自暴雪游戏“星际2”和“暗黑3”的购买登陆模式（账户密码注册登陆，CDKEY激活），以及EA看家作品“战地4”的多人游戏模式。充其量也只能算是一个单机游戏生存的无奈之举吧！不过游戏品质是无可挑剔的，国外各大媒体也给出高分评价，目前，EA已经宣布《泰坦天降》将于2014年3月11日正式发售。本期栏目就让我们来先睹为快吧！

《泰坦天降》（英语：Titanfall）是一款涵盖机甲装配、动作、驾驶、养成、对战等要素的第一人称射击多人在线游戏。这是16年来史上第一款夺走全球E3游戏奖（GameCritics Awards: Best of E3）所有六大奖项（包括最佳展览游戏大奖）的游戏。本作是由创造了《使命召唤》系列的几位元老组建的Respawn Entertainment工作室的处女之作。在2013年的微软E3展前发布会上，《泰坦天降》作为最后一个压轴游戏正式公布并发布了第一个游戏视频。游戏没有独立的单人模式和离线模式，玩家除了枪械射击外，还可以通过身上的火箭包实现短暂飞行和跳跃，最重要的是可以驾驶机甲战斗。游戏使用改进的Source引擎开发并大量采用到云技术。目前官方已确认游戏将在Xbox One，PS4和PC三大平台上同时发售。



单机的巅峰

机甲背景

Hammond Robotics 公司是一家负责面向殖民地提供机器人的企业，这些机器人将被用来解决工业生产、运输和安保问题，其产品不但被广泛应用在未开拓的边境地区，在广大的“核心系统”（泛指人类已进入了的势力范围）中也得到了大量的提供。Hammond Robotics 公司在《泰坦天降》中作为玩家可选势力“IMC”公司（Interstellar Manufacturing Corporation）的子公司被营运着。同时，他们也制造可以在大气层内侧、海中、地面及宇宙空间中自由活动的 AI 驱动型机器人（我们暂译为泰坦机甲），其制造历史已经持续了一个世纪以上。在拥有各种各样突发事件的开拓中领域，为了保证殖民地开采工作与地球化活动的正常实施，泰坦机甲被广泛应用，出现在了各种条件下的战场上。



在 E3 展会上惊艳全场的实体机甲模型，据说还是可以遥控走动的……


图中我们可以清楚地看到机甲与人体的大小比例，它蹲下来都有两人高

在这张 3D 设计图中看得就更清楚了，左侧是两大阵营的机甲外观，右侧则是各种不同士兵职业的造型以及他们的喷射背包




在机甲内被子弹击中刹那的炫光效果，很有真实感，不过说实话，谁又坐过真正的机甲呢？

游戏模式其实并不新颖

《泰坦天降》不是一款传统意义的在线FPS，它融合了多人游戏和单人游戏模式的元素。玩家将体验到单人游戏中的震撼瞬间，也将体验到多人游戏中的环境互动。简单地说，《泰坦天降》看上去像是一款单机游戏，但事实上只提供多人游戏模式。游戏特色之一就是战斗形式的多样性。玩家可以选择以驾驶员的肉身进行战斗，也可以选择驾驶泰坦机甲。泰坦就是驾驶员肢体的延伸，就像圣骑士的战马。从驾驶员到泰坦之间的切换是实时无缝连接的。而游戏地图的设计也同时照顾到了驾驶员与泰坦之间的体形差距。玩家需要根据特定情况选择以驾驶员的身体还是以泰坦的身体进行战斗。


这是最标准的游戏界面了，文字显示的是你武器所造成的伤害，左上角是地图，右上角是即时的队友联系窗口，正上方是比赛积分，简单明了

泰坦机甲并不是传统意义上移动缓慢的重型机器，它们行动敏捷，有一定强度的装甲，装备了重火力。如果在开阔地带，泰坦毫无疑问是最佳的战斗选择。泰坦不但可以射击击杀对手，而且还可以把敌方泰坦的驾驶员从驾驶舱里抓出来扔掉。机甲虽然很强大，但驾驶员单兵作战却更灵活，而且装备了喷气背包，可以跳到建筑或者其他泰坦身上并进行攻击。驾驶员必须采用游击战术才能打败泰坦，而且驾驶员之间和泰坦之间的打斗都有特定的战术。多样性的战场情况和战术将会增添许多耐玩性。


将对方机甲击毁后，可以将里面的驾驶员抓出来，是不是很霸气啊

游戏将同时照顾到菜鸟玩家和骨灰玩家。而且游戏对AI和真人玩家之间的平衡性也很好，无论是操纵驾驶员还是泰坦，每个玩家都能体会到史诗时刻。每场游戏可以最高支持16人比赛，支持AI敌人。而泰坦将会是配备有外骨骼的巨型机甲，身形十分灵活。估计就跟题图上那个大机器人长得差不多。而比赛就会类似于经典的“大卫对阵歌利亚”的模式。在一场比赛中能够出动的机甲数是有限的。而步兵们则配备有能够击倒泰坦的装备。

“ 如果你玩《使命召唤》或者《战地》的时候被超远距离爆头，你都不知道发生了什么立马就死了，这感觉太可怕了。”





国外玩家在E3展会上排队体验游戏


官方为游戏特制的键盘鼠标套装，尤其是鼠标太牛比了，我好想拥有一套啊！


士兵可以从建筑里跳上机甲对其进行攻击

《泰坦天降》的制作人Drew McCoy在最近一次采访中谈论了他们如何去努力不让自己的游戏被笼罩在类似《使命召唤》和《战地》一类游戏的阴影中。McCoy表示，他们希望游戏的核心是基于角色不管在机甲中或者是机甲外都能拥有较强的生存能力，而不是一枪毙命。“机甲曾经被设计为动力盔甲，也许只有8-9英尺高。在讨论这个设计的时候，我们希望在多人模式的生存能力上下工夫，因为如果你玩《使命召唤》或者《战地》的时候被超远距离爆头，你都不知道发生了什么立马就死了，这感觉太可怕了。”

McCoy继续谈论了游戏平衡问题，最明显的例子就是《使命召唤》联机对战里的出生点屠杀。“我们的游戏有一个逻辑出生点系统，这个系统会辨明最佳的玩家或者AI的出生点。玩家可能会从空投舰从天而降，也可能用钢索滑下来，这都取决于战斗的位置。我们的系统中有前线出生点的概念，这样AI就明白战场在哪里，他们就会明白敌我双方的位置，然后就会根据情况来选择出生点。”



空战和投送展现了游戏模式的多元化

“ 首次做到单人体验与多人游戏无缝融合，让偏爱剧情通关的玩家和钟情联机对战的玩家都能喜欢这款游戏。”



玩家用乐高玩具拼出来的游戏突击步枪



时不时地还会有巨大的飞行物从天而降


这是机甲内部的模拟3D效果图，简直可以直接给军方做参考了

游戏的单人模式通常会围绕剧情叙事，很难有多人游戏部分，导致两者分歧越来越深。在过去，为了游戏的单人剧情，开发团队会花好几个月努力制作，但是很多玩家却只想着怎样跳过，甚至花仅仅几分钟的时间浏览一下，这是一种资源浪费。但是作为一个新成立的工作室，没有这么多资源可浪费，开发者找到了新方法将单人体验与多人游戏二合一，二者高度完美融合，他们称之为“多人战役模式（campaign multiplayer）”这一模式将首次做到单人体验与多人游戏无缝融合，让偏爱剧情通关的玩家和钟情联机对战的玩家都能喜欢这款游戏。

多人战役将玩家设置在从A点到B点活动作战区域，而不是将他们放置在固定的竞技场。将剧情线索加入多人模式会使得游戏过程更具挑战性，想想看数十名玩家忙于完成游戏任务的同时，还要注意身边随时会出现的敌对玩家势力，是不是想想都很刺激呢？发行商还承诺《泰坦天降》卖到玩家手里的不只是技术革新，也不只是看上去那样简单，而是游戏的每个方面都“尽善尽美”。发达的宽带网络让我们能够建立一个充满动态物体的世界，高效的CPU让我们能够充分地将AI植入游戏要素之中。这不仅仅是简单的网络数据让子弹发射出去并且在空中运行，而是真实的AI自己去做思考决定，自己去射击，自己去观察周围情况。

沿袭单机经典的典藏版

在正式发行日与PC版一起推出的还有价值249.99美元的高级典藏版。典藏版将包括一个18英寸的手工制作的Atlas泰坦手办，该手办装有电池供电的LED照明，此外，典藏版还包含一本190页的艺术图册，以及独家示意图海报，目前该典藏版在指定零售商处可接受预订。





报复

■编：小P羊　■美：grass

游戏类型：第一人称射击
游戏开发：The Farm 51
目前状况：开发中
官方网站：thefarm51.com



未来的第一人称射击网游会拥有怎样的面貌？是继续融入多元化的题材，诸如：末日、生化、外星科技？是让游戏更适宜新手上路？还是让游戏给人带来更为逼真的游戏体验？就在最近，Gamersky 等多家游戏媒体报道了波兰公司正在开发的一款第一人称射击网游。透过不断地在虚拟与现实画面中交替表现的游戏宣传视频，我们可以感受到这款名叫《报复（Get Even）》的作品拥有令人难以区分游戏和现实的超强画面表现力，而暗藏在视频中的各类彩蛋似乎预示着本作将为 FPS 网游开启一个全新的世代。

在游戏场景中慢慢出现的敌人



波兰公司 The Farm 51

对于 The Farm 51 这个名字，相信很多朋友或许是第一次听到它。这是一家全新的波兰游戏公司，该公司的员工不乏曾参与过《荣誉勋章：联合袭击》、《恐惧杀手(Painkiller)》、《马克思佩恩 2》等作研发的开发者。不过《报复（Get Even）》并非是 The Farm 51 所开发的第一部作品。如果你非常酷爱 FPS 游戏，而且十分热衷于在游戏中体验冒险、寻宝生涯的话，相信你或许已经接触过 The Farm 51 推出的一款单机游戏《致命冒险》了。这款同时在 Xbox 360 和 PC 上推出的 FPS 游戏，一度被玩家评为第一人称版的《神秘海域》。能够获得如此高的评价，不难看出 The Farm 51 拥有怎样令人惊艳的游戏开发功力了。顺便吐槽一句，现在的欧美游戏公司一开始就有这么高的起点了啊！

The Farm 51 的开发的《致命冒险》



剧情同勿忘我撞车

而最近，The Farm 51 的官方网站，却公布了一组全新的游戏截图。这组游戏截图被打上了 Get Even 的名号，而目前国内对这部名为《Get Even》的新作一致翻译为《报复》。有意思的是，从官方目前所公布的故事剧情来看，玩家在这款游戏中所扮演的角色，居然和《勿忘我》一样，是一个记忆被彻底粉碎，连人生也遭他人盗取的失忆者。据悉，如果你希望这个角色能在游戏世界中生存下去，就必须始终抱有坚定的生存信念，而这种信念的力量源泉就是牢记那些存在于你的脑海中的珍贵的记忆片段。对于这样的剧情安排，有玩家吐槽说《勿忘我》已经很山寨《全面回忆》了，现在又搞了一个。看来，题材冲突、狗血桥段已经是时下的游戏业无法避免的难题。

这是在直播处决现场？







被绑缚的女性似乎一直在角色记忆中出现

真实扫描取代CG

既然剧情方面的看点不高，那么《报复》又是凭借哪些方面的设计，抓住了媒体和玩家们的眼球了呢？如果你有注意观看本作的宣传视频，并且没有错过在视频中一闪而逝的各类彩蛋的话，就会发现出现在视频中的女性眼睛有一点问题，定格并放大、查看这个眼睛的虹膜，你将看到如下两段文字“MoreThanReality”和“WhatisReal”（意为：比现实更真，何为现实？）。



女性的正面



虹膜中有彩蛋文字

The Farm 51之所以会用这样隐晦的方式来宣传本作，其原因不难解释，因为这款游戏采用了一种全新的游戏贴图方式——Better Reality研发的真实扫描技术。P羊在此推测，Better Reality真实扫描技术应该有这样的一层意思在，那就是这款游戏不是借助美工事先画好的CG来对人物和场景赋予贴图，而是扫描真实世界中的景物直接作为贴图素材，以此为游戏带来超真实的感觉！这样一种全新的游戏画面表现手法，绝对站在时代的最前沿！



扫描现实场景获得贴图

全球玩家取代AI

除了游戏画面令人关注以外，《报复》的另一大看点在于游戏的玩法模式。玩过各类FPS网游的朋友们应该有这样一个经验，现在的FPS网游大都拥有单人战役和多人联机两个主要的玩法模式。不过，《报复》的开发者们却宣称，游戏会完美地模糊掉游戏的单人战役与多人模式。这并不是说《报复》就没有单机模式了，事实上，这款游戏依然存在单机模式。但是这个单机模式可能会像《暗黑3》一样，需要玩家连上互联网才能体验到，而当你开启单机模式并连上网络的时候，全球其他地方的玩家会瞬间变为你的敌人，并替换掉之前由AI控制的角色。这就意味着，玩家很难利用预测路线的方式来轻松通关，当然，你也可能会遇上一个非常呆愣的菜鸟对手。

除此以外，官方还透露《报复》会摒弃各类过场动画，所有的故事剧情均采用环境互动的方式来推进，而玩家则会在单机战役中，通过两个对立角色的不同视角来了解《报复》的剧情全貌。

最后也介绍一下《报复》的上市时间吧，这款划时代意义的作品预定2015年和玩家见面。另外该作也像《致命冒险》一样，会在Xbox One、PS4和PC多个平台上同步推出。





光场景就超越了现在的很多游戏



ELOA OL

■编：小P羊 ■美：grass

游戏类型 角色扮演
运营公司 昆仑万维
开发公司 Blueside
官方网站 www.eloaonline.com

早在2012年末，韩国Npic Soft公司就公布了其正在研发的《ELOA OL》。这款游戏采用了3D的角色和怪物建模，游戏场景主要以类似2.5D的倾斜视角来表现，而游戏的画面风格则充满了梦幻卡通般的色彩。有意思的是，《ELOA OL》同时还是一款强调PK的作品，游戏非常注重打击感和快速展开，甚至也像时下的动作网游一样采用了无锁定的模式。就在最近，昆仑万维宣布正式代理这款游戏，而本期就让我们一同来了解下该作的特色。


游戏中也有不少巨兽


游戏画面虽然不太真实但梦幻十足


视角可以自行调整

多种族职业的世界

《ELOA OL》的游戏全名为《Elite Lord of Alliance》，直译的话，就是精英领主联盟。通过这个游戏名，你就可以猜出玩家在游戏里的终极目标就是成为一个了不起的领主！而和各类奇幻题材的MMORPG一样，这款游戏所描绘的游戏世界也是一个拥有多种族和多职业的大舞台。玩家在《ELOA OL》中，可以与其他玩家紧密互动，包括组建公会、攻略地下城和大型副本、争夺村庄的归属权、参与战场与竞技场的比试等等。

在种族方面，《ELOA OL》目前公布了卡路特族、亚人族、莉露族这三大种族（本地化后种族名称可能会调整），他们分别拥有人类、魔人和精灵般的造型。除了三大种族以外，游戏还公布了战斗方式各异的四类职业，包括：血骑士、魔导士、弓斗士和最近刚公布的萨满。值得一提的是，这款游戏拥有一个独特的武器切换系统，玩家只要使用对应的快捷键就能快速切换武器，然后，你就可以使用与武器相对应的能力进行战斗了。譬如：血骑士可以使用单手剑、双手剑和大剑来进行不同模式的攻击；魔导士的三类武器技能对应了魔杖、法杖和法扇，而弓斗士则可以使用弓、枪、火炮这三种不同的武器进行战斗，而不论你是近战还是远程职业，都可以用劈砍的方式打怪。另外，游戏中还有为高等职业设计的“精英之路”内容。


开始团战了吗？



三大种族原画

装备系统酷似大菠萝

这里也顺便一提《ELOA OL》的装备系统。在游戏中，当玩家获得特定等阶以上的道具时，需要通过鉴定的方式来激活道具的附加能力，该道具到底会附加怎样的能力会在鉴定的一瞬间由系统随机决定，这就意味着，你无法通过除鉴定以外的任何方式来预测该装备拥有怎样的潜力。从某种角度而言，《ELOA OL》的装备系统和《暗黑3》十分相似，两件装备即便名称相同，也会因为装备的附加属性不同而表现出明显的差异。另外，装备的附加属性也包括随机产生的插槽，这些插槽内可以放置火、冰、暗、雷四种属性的结晶。你可以通过在装备上安置结晶的方式来提升装备的能力。不过，记得要根据职业的属性来搭配最适合自己的结晶，这样才能获得有效加成，从而让战斗变得更有效率。

满级后可轻松切换职业

作为一款注重战斗体验的作品，《ELOA OL》的各种操作在10个键位内就可以搞定，玩家也可以根据自己的游戏习惯和喜好来自定义键盘或鼠标的操作。假如你认为自己比较手残的话，也不用特别担心。其实这款游戏的鼠标左键可以实现大部分的操作，就算你不太熟悉游戏，也可以先进行单手战斗，再慢慢熟悉快捷键和战斗技能的冷却节奏，最终成为能快速按动键盘打出连串技能的老手。

事实上，《ELOA OL》最吸引人的特色还要数“智能系统”。据悉，当玩家的游戏角色满级以后，就可以利用《ELOA OL》的“智能系统”重新选择角色，并且在很短的时间内快速升级！这样，你就可以不用因为职业配合的问题而陷入组队难的困境，只要队伍需要什么角色，你就可以切换什么角色和伙伴们一同狩猎，一起完成游戏任务。考虑到游戏拥有三大种族、四大职业的设定，加上角色还有各类战斗型态可以变化。等于说，你可以在《ELOA OL》中体验到36种独特的职业玩法。而这一点，相信会十分吸引渴望体验多职业操作乐趣的玩家们。顺便一提，智能人工角色还可以在商店内进行购买哟！

除了上面所介绍的这些特色内容以外，《ELOA OL》的经济系统也有十分有趣的一面。玩家可以建立行会，并通过系统提供的行会股票系统来进行股票投资活动。如果投资获利的话，就可以利用股票赚得的资金购买更好的武器装备。除了投资股票以外，成功占领村庄，当上村长的奖励则更为丰厚。因为你一旦成功占领了村庄，就会立刻提高你所在行会的声望值，从而获得大把声望值福利！



通过这两张战斗画面，可以看到操作键集中在ASWDF以及QWERT这两排键位上



城镇景象

据悉，《ELOA OL》目前拥有30个村庄，但是仅有其中的10个村庄可以被玩家争夺。因为可占领的村庄十分有限，所以要想获得声望值福利，一定要慧眼识珠地选择一个有前途的行会加入呀！



周围都是怪啊！



炽焰帝国 2

■编：小 P 羊　■美：grass

游戏类型　角色扮演
运营公司　搜狐畅游
开发公司　Blueside
官方网站　www.kufii.com/ENG/

搜狐畅游在2013年年末一下子宣布代理了多款网游，其中，《神佑》、《黑羊》以及《炽焰帝国 2》这三款来自韩国的游戏最受关注。这三款游戏的共同特点就是在韩国都尚且处于封测甚至待测的状态，而下面要介绍的《炽焰帝国 2》则是由韩国 Blueside 公司开发的西方魔幻类作品，这款游戏非常讲究战斗大场面的渲染，号称可以控制上百种战斗单位参与世界争霸，而且还有一系列的社群、领地以及经营式的玩法，这让该作听起来更像是一款战争策略游戏而非角色扮演游戏，那么本作的玩法到底如何？让我们先睹为快！


在剧情 CG 中出现的精美角色

个人成长 + 即时战略

在《炽焰帝国2》中，拥有成长玩法的 MMORPG 部分被称作“个人英雄”模式。在这个模式下，玩家可以操作自己扮演的英雄角色融入到百万大军之中，然后发挥你的英雄本领，享受这款游戏所带来的以一敌百的爽快收割玩法！另外，玩家在这款游戏中所扮演的角色，可以像《鬼泣 5》中的但丁一样同时携带长剑、重锤等近程装备以及西洋火枪、暗器等远程武器。

目前，《炽焰帝国 2》已经公布了一些战争副本，而在战争副本中，玩家经常会遇到打着打着就变成了一人挑百人，一人挑千人的情况。正是因为有如此豪爽的战争副本设定，所以不少参与过本作前期测试



可以看到英雄甩起武器时简直万夫莫当

早期客户端足有 70G

在正式介绍《炽焰帝国 2》之前，先让我们来了解一下关于本作的几个有趣事件。最近，《炽焰帝国 2》的开发公司 blueside 宣布，他们已经成功地将游戏瘦身到了只有 7G 左右的容量。blueside 公司还在申请了角色贴图、模型演算方面的专利后，又开始为《炽焰帝国 2》申请“万人同屏”的专利。那么，《炽焰帝国 2》最早的游戏容量有多大呢？是 20 多 G 还是 30 多 G？说起来真是吓死老百姓，这款游戏最早的客户端容量足足有 70 个 G，这种挑战家用电脑极限的游戏设定，要是不加以优化的话，估计直接就把一大批玩家给吓跑了。游戏容量之所以会那么大，或许同《炽焰帝国 2》同时结合了 MMORPG 的成长玩法以及战争策略游戏的战略玩法有关。



宏大的战斗场面


游戏实际的布阵画面

的玩家，评价《炽焰帝国 2》就像韩版的三国无双 MMORPG。从某种角度而言，个人英雄模式也是《炽焰帝国 2》的一种后勤玩法。通过这一模式，玩家可以在休战期间结交盟友、修造城防，建立强有力的政治系统。

除了拥有第三人称视角的个人英雄模式以外，《炽焰帝国 2》的另一个主要模式是上帝视角下的“即时战略”模式。在这个模式下，玩家可以像玩即时战略游戏一样，对自己麾下的多个部队下达战斗指令，诸如：指挥骑兵快速冲击敌方的射手阵容；操纵盾牌兵向敌人的堡垒发起稳步的推进等等。为了更好地表现类似电影《指环王》中的魔幻大战，《炽焰帝国 2》为玩家们带来了上

百种的战斗单位，其中包括：兽人、精灵、暗精灵等多种族部队，玩家在战场上还能使用载具、攻城器械等配合军团进行排兵布阵，从而实现地面到空中的全覆盖！

提到本作的兵种设定，就要介绍一下这款游戏最为壮观的巨兽兵种了。《炽焰帝国 2》中存在各类攻城巨兽，譬如需要五名兽人操纵的身高足有 20 米的沼泽猛犸；可以用蝎尾发出冲击波的超巨沙暴蝎子等等。不过，出现在这款游戏里的最猛巨兽，还要数展翼足达 680 米的异界骨龙！从官方最近公布的介绍来看，异界骨龙的一次吐息就能造成数百士兵的阵亡！简直拥有堪比核弹的杀伤力。顺便一提，玩家在战争副本中似乎可以来回切换于个人英雄模式和即时战略模式之间。


680 米展翼的骨龙



骨龙的一口痰喷了一地尸体



着装性感的女精灵


协同作战吧！

社群协作作战是亮点

大体了解了《炽焰帝国 2》拥有的双模式玩法后，也许你会产生这样一个疑问，作为一款网络游戏，《炽焰帝国 2》的玩家互动玩法到底是怎样的呢？最后，就让我们看看本作从军团到国家的大规模社群互动玩法吧！

在社群玩法上，游戏内的玩家首先可以通过社群组织系统结交志趣相投的战友。然后玩家们可以组建公会社团，并占领固定的领土，从而形成自己的国家体系。事实上，即便形成了国家体系，玩家们对领地的渴望也不会终止，而在这个时候，同阵营的玩家们就要一边防备其他国家的进攻，一边继续扩张国土，直至独霸整个贝尔西亚大陆了！不同于个人战斗，《炽焰帝国 2》的多人协作战争十分强调玩家间的彼此合作，譬如，在多人战斗中，如果有队友召唤了弓兵来应付敌方的空中单位，那么其他队友就需要召唤防御型单位来掩护弓兵，借此弥补个人的不足，而这种玩家间的配合战斗，在需要 16 人参与的“入侵”模式中显得尤为复杂。


游戏中也有飞行单位

除了上面介绍的内容外，《炽焰帝国 2》的游戏元素还包括物资供给安排。别以为这款游戏的元素就体现在厮杀上了，玩家也需要灵活地使用自己获得的领土，进行农场、牧场等多种生产设施的建造，从而为战争对抗提供物资供给。另外，要想确保战斗胜利，不建造足够的兵营也不行！



黑羊计划

□编：小P羊　□美：grass

游戏类型　**角色扮演**

运营公司　搜狐畅游

开发公司　韩国 NEOWIZ

官方网站　bs.pmang.com

如今的MMORPG日益强调动作打击快感，而预计在今年向玩家推出的韩式MMORPG《黑羊计划（Project Black Sheep）》同样是款强调打击体验的“无锁定”游戏。这款游戏最早在2013年的G-star上公布，并立刻就以不逊于《剑灵》的游戏画面和充满格斗体验的战斗设定引起了广大玩家的关注。就在最近，搜狐畅游正式确定将负责该作在国内的运营，而本期就让我们一同来了解这款游戏的特色所在。



官方最近公布的游戏剧情原画

Havok打造的出众画面

出众的画面表现是韩式MMORPG的一贯特点。通过游戏目前公布的视频、截图来看，《黑羊计划》无论在角色、建筑模型，还是在地表植被、天空水面的刻画上都堪当“逼真”二字。据悉，本作采用的Havok物理引擎亦是暴雪大作《暗黑3》所采用的图像引擎，不过《黑羊计划》却将这款引擎的性能发挥到了极致！同时，本作的光影效果也十分出众，游戏具备的实时动态光影设定会根据角色和阳光的角度，不断变化投射，从而营造出逼真华丽的光线和光晕效果。



风景刻画和水面效果十分出众



可以看到画面中有背景虚化效果



充满震撼感的场景破坏表现

网络版鬼泣的战斗体验

除了画面表现出众以外，《黑羊计划》的另一大特色便是这款游戏的战斗体验。其实早在搜狐畅游确认代理该作前，游戏的制作人就已经现身说法，指出《黑羊计划》的开发重点是动作要素，而游戏在G-star上公布的试玩画面，也让看过视频的人对这款游戏产生了“网络版鬼泣”的印象。当然，《黑羊计划》归根结底还是一款MMORPG，各类角色扮演游戏应有的元素仍然会出现在这款游戏中。



嚣张且充满压迫感的巨怪

物理破坏玩法：回到动作玩法上，《黑羊计划》发挥了Havok引擎的物理模拟特性，为游戏带来了不少物理碰撞方面的设计。首先，出现在这款游戏场景中的不少物体都可以被玩家破坏，据介绍，游戏中可破坏的建筑足足占场景物品的95%，物品破坏后溅起的碎片还能对敌人乃至角色本身造成伤害。其次，玩家在补刀中使用不同的武器、不同的技能，甚至攻击怪物的不同部位，都会让怪物呈现不同的死亡姿势。

值得一提的是，出现在游戏中的各类物品，诸如：车轮、石块都可以被玩家捡起作为投掷武器使用。当然，一些体积过于庞大的物品就需要先敲碎再拾取！而与此相对的，怪物，特别是一些BOSS怪也会拾取场景中的各种物品向玩家发起投掷攻击，投掷物品带来的伤害将由物品的大小重量来进行判定，当然，投掷道具到底会不会伤到人，还得先过躲避判定这一关。



甩起怪物撞坏柱子！

新颖的格斗招式：喜欢动作RPG的朋友，可能对出现在游戏中的各类格斗招式早就烂熟于胸了。这些招式包括：格挡、翻滚闪避、位移等等，最典型的例子莫过于出现在《暗黑3》中法师的闪现、恶魔猎手的翻滚等等了。除了这些标配动作以外，《黑羊计划》中还有一些十分独特的格斗招式，譬如通过踩踏墙壁或怪物的身体进而实现借力反弹的玩法。另外，玩家还能抓住怪物的四肢或肩膀抡转几圈，随后将其甩上空中、丢下悬崖或作为武器甩进敌群中。当怪物被玩家抓起来后，将会在玩家的手中进行徒劳的挣扎，如果你选择把怪物甩下悬崖的处决方式的话，还能听到怪物发出惨叫，这些细节均做得十分逼真，而这些尚未在同类网游中出现的新招数，无疑大大增加了这款游戏的爽快体验。



充满中世纪幻想色彩的建筑



这个世界也有火炮哟！



酷似暗夜精灵的怪物设定

关于游戏剧情

最后也介绍一下本作的世界观设定。在故事剧情的设定上，《黑羊计划》是一款处处透露着中世纪幻想色彩的作品。游戏中存在一个类似于单机大作《巫师》中的“猎魔人”组织，这一秘密组织的存在意义是对抗各种超自然现象，而该组织的名称则是“黑羊”。玩家在游戏中所扮演的角色将是新加入“黑羊”的一个成员。这就意味着，调查并处理发生在游戏世界中的各类非自然的现象，将是这款游戏的主要内容。这样的题材设定，想必会十分迎合玩家们的猎奇心理。

至此，相信初次听闻《黑羊计划》的玩家们，已经对这款游戏有了比较直观的了解了。从韩国方面的反馈来看，本作继G-star上公布以来，就一直为媒体和动作玩家看好，甚至与《炽焰帝国2》、《神佑》等新一代网游一起被韩媒点评为“奇迹的世代”。不过，国内的一些玩家对这款游戏则持不同的看法，有些玩家认为《黑羊计划》的武器设定不够华丽，有些玩家甚至指出该作的动作表现仅仅优于C9，搜狐畅游很难通过这样的作品在游戏界实现逆袭。当然，这些评论仅仅是基于游戏公布的简短试玩演示所作，所以这款游戏的可期待空间还是很大的。那么，《黑羊计划》在国服究竟会有怎样的表现，是不是能像《剑灵》这样的大作一样，掀起一股动作MMORPG的新浪潮呢？就让我们拭目以待吧！



从角色造型设定上，能看到游戏的女性服装十分性感且也有loli型角色



编：Samtown　美：grass

游戏类型	运动休闲竞技
运营公司	世纪天成
官方网站	fs2.tiancity.com
目前状态	火爆公测中

游戏关键词

阿汤叔最爱 平衡 杀键盘练级有点难 性好 高强度VIP必须得电竞

五大职业技能心得及上手指南



阿汤有话说

不知大家还记不记得8年前的《街头篮球》攻略阿汤版？现在更好玩的二代游戏《自由篮球》公测啦！本期作为篮球一游戏跨界精英人士的阿汤叔再次亲自上阵，送给大家这篇五大职业技能心得及上手攻略，专门为25级之前的新手玩家指明玩法，绝对是专业且独一无二的哦！同时还希望大家继续关注之后杂志中大叔的FS2高手攻略连载哦！PS：第一批100个《自由篮球》电攻独家公测礼包已经发完，可还是有不少玩家发微信来索取，于是大叔又向官方申请了一批礼包CDKEY，还想加入的读者朋友快给我们发微信哦！



中锋（C）撑起球队的攻防转换



无论是一代还是二代游戏，中锋都是全队灵魂级别的人物。身高身体上的优势都使对方内线压力山大，一个篮板或一次盖帽就能改变比赛优劣势。虽说比起前代来说，《自由篮球》中锋的盖帽能力值从第一变成了第二，落后于大前锋，但作为一个强力防守角色，球权转换机器，数值上的落后并没有影响他在篮下霸主的地位，并且在篮板上可谓拥有压倒性的优势。而早期中锋如果在禁区内得分上能有所作为，那就更受队友的青睐啦！


这是中锋的标准能力属性配点哦！

角色属性和能力

中锋（C）角色在创建上首推198CM的贝尔蒙特，身高手长（其实所有角色都一样，只是心理因素啦！），女性可以选择黑妹。中锋的属性选择只有很简单一种：力量型！提升增强扣篮、身体对抗、盖帽属性，这三项指数都是内线必备的属性，越高越好。能力点数的分配上也是要走内线极端（尤其是在后期），要知道中锋不是得分型的位置，在内线进攻很容易被封盖，中锋的得分能力和机会甚至不如控球后卫。所以，得分这种事情还是尽量让给小前锋和得分后卫，中锋的任务就是为他们挡拆拉开空隙，强化内线防守，保护篮板球创造第二次进攻机会。因此，首先要加满点数的就是身体对抗，身体对抗影响到篮下卡位能否挤开对手、挡拆范围扩大以及撞到对手，都是防御上的必要条件。其次在盖帽和篮板球上玩家可以自行选择，对自己操作不够自信的玩家建议选择强化篮板球，以保证自己对篮板的控制，而盖帽这种技术活对运气和操作的要求实在是太高了！

点数分配排列

身体对抗 > 篮板球 > 盖帽 > 耐力 > 篮下上篮

技能推荐与使用心得（1-24级）

从1级别到25级前，中锋可以学的技能很多，但能装备的却很有限（RMB玩家除外），算上VIP技能的话免费技能槽也只有8个，差不多是可学技能的一半。所以技能还是有取舍的。中锋技能选择要充分考虑球队的需要，也是以内线防守和控制为主，同时自己的操作熟练度也很重要，平时多练习练习，千万不要出现装了技能用不出来的情况。以下推荐的技能都是C必备装配，一定要第一时间购买，想要成为一个好C，就必须熟练掌握这些技能。



低位勾手

学习等级：2级

在篮下进行无视面对方向的准确抛投，由于抛投速度快，对方难以封盖，甚至可以背对防守突然投篮，初期（1-15级）是C很好的进攻技能，不过随着等级提升，出手机会的减少，这一技能肯定要被舍弃，用来装配更实用的技能。（大前锋必学）


最强防守职业，强力盖帽



补篮\补扣

学习等级：6级\14级

快速起跳，将队友投失的球补进篮筐。《自由篮球》对补篮这项有了明显提升，前期在没有分球和强力篮板的技能条件下，补篮优势非常明显。要注意的是"DD"成功率和篮板球、篮下投篮这两项属性有关。如果你是背对篮筐或者在篮板另一边是无法触发补篮的，所以调整好位置很重要。后期有钱可以升级补扣，不过效果差不多，有人两个技能都装以提升成功率，我觉得没太大必要，还要占据一个技能槽。（大前锋必学）



背打变相突破

学习等级：8级

背打突破中连续两次转身虚晃。这是C第一个实用型进攻技能，普通技能背打只能半转身一次突破，而加了这个技能后就能连续左右转身一次甚至两次，然后篮下投篮的连续动作还可以选择是否用假动作，增加对方判断的难度。初期C的进攻利器，一定要学会使用（按住W+"↑"背打不要松开，然后按住"←"等半转身后再立即松开，按下"→"）


篮下挥汗扣篮无可阻挡



篮板卡位

学习等级：12级

降低重心，张开双臂，挤出有利的篮板位置。这是普通W键卡位的升级版，可以将抢篮板的对手挤开。中锋必备的技能，一定要装配。卡位和身体对抗有关，所以同时也要提升你的属性点数哦！需要提醒的是，双方同时卡位时，你需要从对手正面或者侧面移动才能将对手挤开，如果你对着对方卡位的屁股，那身体再强也无法推动对方的哦。还有防守过程中不要一直按住W，要在球投出后成为中立球的一瞬间按下W卡位才能获得最好的效果。（大前锋必学）



强力篮板

学习等级：24级

以强有力的姿势把球拿到并迅速落地。本代游戏强力篮板作用增强但操作难度更大了，需要你同时按下"D"和"W"两键，再加方向键，有时还要同时按加速键，是不是觉得少了一根手指？还需要多练习才能掌握，一旦掌握了，篮板下就是你的天地了。强力篮板的速度、范围、成功率都比普通篮板高很多，可以用来针对讨厌的补篮和分球，在卡位优势不大的情况下使用效果更好。



强力盖帽

学习等级：12 级

针对灵巧投篮和扣篮的防守技能，准确送对手一个大火锅。这也是必备技能之一，和普通盖帽最大的区别就是你一定要按方向键，对方从你什么方向投篮，就按什么方向键 +D。强力盖帽可以配合盖帽传球技能一起使用，用来保证自己活得下次进攻的转换权。装备强力盖帽技能之后，遇到对方 PF 的侧扣或者灵巧上篮时，可以利用跟随对方持球 PF 的脚步来判断对方的上篮（扣篮）方向，对方持球走左，跟随往左，对方持球走右，就跟随走右。一旦对方触发上篮，你立即按下方向键 +D，盖帽机会很大。



天勾投篮

学习等级：16 级

侧转身勾手投篮，进行华丽的勾手动作。这是 C 进攻得分的首推技能，我个人认为比“背打变相突破”更简单实用，主要是这个带滑动的半转身勾手不容易被盖帽。技能触发点可以位于篮筐正前方罚球线和左右两侧小禁区线附近，如右侧发动时，先按下 W 键形成背打，在背靠对手还未回正时立即同时按下“D”“→”“↓”三个键，技能就可触发。平时多练习很容易就能掌握。要注意的是，这个技能命中率不是很高（60% 左右），有对方后卫在身边，要小心被抢断。

大前锋（PF）攻守平衡的篮下野兽



角色属性和能力

大前锋在角色创建上比较多样，但由于基础数值不能改变，所以还是建议选择均衡型，保持各方面水准的平均值以应付不同队伍不同职能的需要。PF 角色属性主要划分还是两种，一是在没有中锋的情况下，作为内线主力的防守型强力 PF，二是在有内线 C 或 FP 的情况下，则可以转化为偏向小前锋的中内线进攻得分为主的综合性 PF。因此，PF 在加点方式上初期也可比较均衡，中内线得分和篮板盖帽都可以加一些，但是到后期，你必须给自己定个型，究竟是主内线防守还是主进攻，以此来针对性的重置点数改变属性。在内线防守方面，其实 PF 就是 C 的替代品，这里没什么可以多说的，但 PF 的中内线得分能力是绝对无可替代的，再不行还可以选择强化中投当小前锋用，有没有发现本代游戏里 PF 的三分球也不差哦！对于 PF 的玩家来说需要灵活的变通能力和对比赛的理解能力，在更多情况下，他更多的是默默无闻的苦力角色，时常面临攻防两端的双重压力，可以说如果 PF 玩得好，其他职业都不在话下！



PF 的自由扣篮是最强的技能！

点数分配排列

强力内线型

身体对抗 > 篮板球 > 盖帽 > 耐力 > 篮下篮

进攻综合型

中投 > 远距离扣篮 > 篮下扣篮 > 身体对抗 > 篮板球

技能推荐与使用心得（1-24 级）

由于要兼顾进攻端，所以大前锋所要学习掌握的技能要比中锋多，但使用的选择上还是要分为强力内线型或进攻综合型。在有内线的情况下要多装配进攻技能，让自己的得分更多元化，难以防守，比如灵巧扣篮，灵巧上篮，梦幻舞步等技能进攻成功率极高，很难被盖帽。而跑动挡拆、内线分球、强力篮板等也都要比中锋更容易操控，绝对可以在没有中锋的情况下撑起篮下一片天。以下推荐技能都是 PF 比赛中经常使用的必备技能。



换手变相突破

学习等级：6 级

感觉 PF 在 10 级之前貌似没什么可学的技能，唯一就是这个换手变相突破还比较实用，尤其是对于进攻型 PF。这个技能可以误导对手的方向判断力，让自己闪出进攻的空间来上篮或者中投。由于 PF 控球突破的技能很少，所以熟练掌握这个技能用处还是很大的。不过到后期伴随防守的强悍，大多 PF 都会舍弃它装上更实用的技能。（小前锋必学）

小前锋（SF）比赛不能赢，SF必须死



在前作中，职业的不平衡导致小前锋（SF）少有人问津，甚至组队进房都困难。但是到了《自由篮球》，小前锋相较于前作来说，有着翻天覆地的变化，从弱势职业摇身变为热门职业。本代游戏中SF的进攻手段更加的多样性，内线外线攻击能力俱佳，活动范围大，带球突破能力出众，并且投篮命中率非常可观。这些能力提升使得SF从之前的打酱油路人甲角色一跃成为了球队的进攻核心，实在不容小觑。



属性点分配错了没关系，有重置卡哦！

角色属性和能力

小前锋（SF）在角色创建上我的建议还是以灵活快速的敏捷性为主。毕竟SF再怎么强壮都无法和PF相提并论，而他的角色也是针对性很强，就是进攻、进攻、再进攻，得分、得分、再得分。首选属性提升当然是中投，点满情况下，即便有人防守SF还是能保持不错的命中率，这是吃饭的家伙。而远距离上篮主要是为SF的必杀技“拉杆上篮”做支撑的，强化的是上篮命中率。如果你基本以投篮为主，那也可以强化跑动。因为快速地跑动能拉开距离，不让对方有盖帽的机会。对于SF而言，就是要想尽办法用尽技能来得分。当然，得分能力提升也是一把双刃剑，伴随着热门而来的同时也有大量差评，比如不传球、失误多、抢风头等等。所以玩家之间也流传着一句俗话：比赛可以输，但SF必须死！大叔我认为，这句话有点极端，应该改为：比赛不能赢，SF必须死！一切以赢球为目的，因此SF要努力降低失误率，多传球拉开空挡，提升投篮命中率。

点数分配排列

中投＞远距离上篮＞跑动＞3分球＞抢断

技能推荐与使用心得（1-24级）

SF的突破进攻技能要比PF的攻防技能加起来都多，这其中有些更适合后卫，如何取舍是一个问题。我的总结就是：组合技。突破＋投篮、上篮的组合一气呵成，让对手没有办法应对。比如“空切＋闪电投篮”跑出空位后接球瞬间投出，对手甚至还没来得及跟上；再比如“假投真突＋拉杆上篮”，前者利用时间差瞬间甩开防守的外围，突入后使用必杀技拉杆还能晃过内线的封盖；如果实在害怕内线还可以用“探步＋突破后撤”，探步让对方觉得你要投篮，然后突破后撤技能瞬间甩开距离，如果对方还是防守很紧的话再加一个“急停跳投”，只要投篮条按键按得准，几乎达到百分百的命中率。





SF的三分球也是很准的！



闪电投篮

学习等级：2级

接到队友传球瞬间迅速起跳投篮，这个2级就能学会的技能直接将SF投篮的提升一个台阶，不仅盖帽难判断，还能提升命中。建议在快速跑动拉开空间后触发，实际操作过程中，你看到队友给你传球的一刹那就可以预先按下D键了，技能系统会自动判断秒投。若是和假动作交替使用更是能让防守队员奔溃，不过记得在面对后卫的情况下尽量少用假动作，以免被抢断盗球。



空切

学习等级：6级

无球状态中迅速突破甩开防守进入有利的攻击位置，跑动中按A键＋方向键就可触发。还在为无法摆脱对方而烦恼的SF到6级就有福音了。空切技能的使用让你能有更多获得空位投篮或上篮的机会，但是关键还是要看传球人把握时机，如果是熟练队伍，那队友应该在你按技能切入的一瞬间按S键传球给你，这不难做到。但如果是野队的话，你最好在触发技能前先自己按一下S键，用游戏内置语音“传球”提醒队友。还需要注意的是千万不要穿过对方防守背后空切，这样很容易造成传球失误哦。


技能多得都装不下了哦

灵巧上篮



学习等级：12 级

上篮时调整出手角度，降低被盖帽的几率。PF 的灵巧上篮 12 级就能学了，比 C 整整提早了 10 级。而且我觉得这个技能 C 学没有 PF 学来得实用，因为 C 的移动能力差，灵巧上篮范围不大，但如果需要你分担进攻压力时还是不错的，至少不容易被盖帽。灵巧上篮和普通上篮的最大区别就是要按住两个方向键，比如右侧上篮就要按住“←”“↑”+D 键来完成。PF 如果配合上远距离上篮属性就可以将这个技能用到极限，试试就知道啦。（所有职业推荐）

灵巧自由扣篮



学习等级：14 级

从左侧或者右侧绕手扣篮，防不胜防。显而易见，这是灵巧上篮的升级版本，而且是 PF 所独有的，中锋学不到哦！技能操作和灵巧上篮唯一不同的就是触发按键变成了 F 键（扣篮键）。这个技能可以说是 PF 的进攻独门秘笈，成功率接近 9 成，即便是有强力盖帽也难封盖，只有指望他自己扣篮不进。所以这个技能与远距离扣篮和篮下扣篮的属性都相关哦！PF 在篮下任何角度甚至是背对篮筐都能触发这个技能，但切记不要在篮筐背面绕前扣篮，经过测试这样的成功率最低。

急停背打突破



学习等级：18 级

在运球突破姿势中急停背打，然后再进行二次突破。这个姿势是突破背打的 PF 进阶版，可以和换手变相突破交替使用。因为它操作简单且不太容易被对手断球，后期则成为 PF 突破的主要技能。这个技能也是玩家常提到的 WA 技能，其实应该是先 A 后 W，突破后迅速切换背打，然后再按下方向键就可以触发。


技能需要多练习才能掌握，练习频道还有新手奖励哦！

强化挡拆



学习等级：20 级

装备后增加挡拆的有效范围（被动技能）。非常重要，本代游戏将“挡拆”从触发式技能变为常规能力，所有职业都拥有，可见挡拆的重要性，强化后的挡拆让对方更容易被你拖住，给队友造成空位投篮的好机会。PF 作为进攻端时候更多时间会在中外线游走，所以为小前锋和后卫挡拆的几率很大，效率也很高（中锋必学）

内线分球



学习等级：24 级

当争抢篮板出于不利位置时候，分球可以阻挡对手抢篮板，然后你可以获得下一次抢球的机会（当球打框成中立球时按 A 键）。个人认为中锋抢板首要都在于卡位，位置没卡好，分球再好都没用。C 的分球没有 PF 的实用，因为他跳得不高，移动能力也差。而 PF 在身体对抗和卡位上的劣势让分球成为与 C 抗衡的唯一利器。如果是 2 个 PF 相互策应使用分球 + 补抢二次篮板技能，效果更好。为什么 K1 比赛里，Keyso 的双内线队伍能一直取胜，其中很大的原因就是在这，因为本方有着双篮板与 2 次进攻的保障。（中锋必学）



梦幻舞步



学习等级：14 级

假动作拉开空间后，上篮或者扣篮。喜欢 NBA 的玩家都知道，梦幻舞步这个名词最早来源于著名中锋奥拉朱旺晃晕海军上将罗宾逊的那招。在这里却成了 PF 的逆天技能。为什么不是 C 的呢？因为这个技能如果进了小禁区就无法触发了，而游戏里的中锋由于上篮距离的局限性，很多情况下能走出梦幻舞步，但最后一招上篮扣篮却触发不出来，闹得很多笑话和失误。所以这个技能还是推荐远距离上篮能力更好的 PF 来使用。操作方法比较复杂，按我的经验谈，在球框两侧边线附近的操作会相对比较简单（按住 W+ 篮筐方向键背打，看到一只脚踩上小禁区线，再同时按一下 W+“↓”键，完成一个前冲加转身后撤的动作，最后连续性地接上篮筐方向键 +D 投篮），整个技能的连贯性要求相当高，所以需要强化训练才能掌握，一旦练成独门绝技，对手根本无从盖帽，即便在对手正面使用，他也会自动滑开盖帽距离，绝对是逆天技能！

自由篮球眼中体

眼中 / XXX	C	PF	PG	SG	SF
中锋					投不进
PF					擦屁股
PG					不传球
SG					失误多
SF	给我传球的	给我传球的	给我传球的	给我传球的	



突破后撤

学习等级：12 级

突破运球中迅速向后运球拉开与防守队员的距离，这是 SF 独有的投篮必杀技，早期你肯定会为拉不开防守投篮常被盖帽而郁闷吧，而手控突破 + 急停 + 后仰投篮的连技虽说能躲过盖帽，但命中率却很低。现在有了突破后撤的技能，你几乎可以百分百躲过对方的盖帽，是 SF 的进攻利器，到后期高等级也被普遍使用，一定要学。技能使用先按 A 键形成突破动作的同时立即按下“↓”键，角色会迅速向后撤步，此时对手根本无从反应，再按 D 键投篮一气呵成。要注意的是，如果面对的是 C 或者 PF，要谨慎使用，因为强力盖帽还是有可能破坏进攻的。



拉杆上篮

学习等级：24 级

利用制空能力用假动作骗开对手防守后上篮，这就是在一代游戏里就很出名的“DD”上篮技能。如果说“突破后撤”是 SF 的投篮必杀技，那“拉杆上篮”肯定就是内线上篮必杀技咯！假动作很容易造成对方内线的盖帽误判。虽说这个技能很逆天，但要 24 级才能学到，而且本代游戏中的“DD”上篮变得更容易判断了，要知道 24 级以后不少高手玩家已经深入研究并熟练掌握了封盖“DD”的方法，所以说这个技能是一个博弈技能，通常会和普通上篮交替使用来碰运气。



假投真突

学习等级：16 级

轻按 S 键假动作投篮，骗开对方重心后按 A 键 + 方向键突破。这个技能动作的优点在于，突破的速度会加快，哪怕对手没有起跳盖帽，你也能迅速带球切入甩开防守；但它的缺点在于你轻按 S 键做假动作的时候也是最容易被对手盗球的时候，所以面对后卫时要谨慎使用。



急停跳投

学习等级：24 级

运球突破时迅速起跳投篮，是闪电投篮的进化版。它的前置技能是按 A 键 + 左右方向突破，然后突然按下 D 键投篮就能触发该投篮技能。它的优点在于投篮速度快，不容易被封盖，而且抗干扰能力强，命中率高，但技能操作时要看好自己场上的位置和离篮板的距离，如果太近的话就会直接上篮引发失误。同样如果面对 C 和 PF 时候，这个技能也要谨慎使用。



探步

学习等级：16 级

这不是 NBA 里球星摆酷的专属动作吗？按住 A 不放摆开进攻姿势，然后还可以按方向键左右晃动迷惑对方，一旦松开 A 键，就可立即切入下个动作。这个技能的唯一好处是能稳住对手，增加自己进攻的选择性，探步后可传可投可突破。不过同样的弱点还是怕后卫抢断，所以探步时间不宜太长。

控球后卫（PG）能里能外，能传能投的灵魂师





假投真传晃开对手防守

角色属性和能力

PG 的角色创建类型可选性很大，可以说三种类型各有各的优劣势，由于它是球队的大脑，比赛中最不可或缺的职业。所以 PG 类型的选择还是要和球队属性挂钩。如果你比较喜欢 TT 双内线阵容，那就建议你选择敏捷型，加成的三分球和跑动能力能弥补球队在这方面的不足。而如果你喜欢 GG 双后卫的阵容，那就建议你选择力量型，加成的身体对抗、盖帽和传球能力可让你对薄弱的内线有所支持。当然我还是喜欢平衡性，

能因对各种条件下的战术，毕竟 PG 还是要全面发展的。在属性点加成上，抢断肯定是首要点满的，顶级抢断能力加上相应的拦截和空中拦截技能，实战中你就会感受到PG的恐怖了。任何假动作和传球都会有被盗球的可能，留给对手的心理压力不是一点点。而关于得分能力上，我比较倾向于中投，因为能配合上精准投篮和中投集中的技能，让 PG 的中投能力等同于 SG，仅次于 SF。而 3 分球的选择真的是很尴尬，在有 SF 和 SG 的情况下，PG 的三分球确实不给力啊！

点数分配排列

抢断 > 跑动 > 中投 > 远距离上篮 >3 分球

技能推荐与使用心得

能力越大责任越大，PG 玩家一定要牢记自己在比赛中的作用：穿针引线，填空补缺，掌控比赛节奏！ PG 的所有技能都要用来达成这样的作用，掌控比赛！ PG 的技能也是防守多于进攻，在技能槽有限的情况下，建议大家多装配控球和传球类的技能。记住你是比赛中唯一可以多拿球，多控球的人，如果是野队记得在比赛前说一句：多给我传球！在比赛中要不断利用你的传球技能和快速准确的传球能力来拿球、倒球，帮助队友拉开空挡。记住不要越是到比赛后期越要控制节奏，进攻有 24 秒，你要挑选最好的时机来传球！



QE 传球在手，组织比赛尽在掌控



指定传球

学习等级：2 级

就是一代里大家熟悉的 QE 传球，最大的优点就是你不用按方向，直接用 Q、E 键就可以给两个队友传球，不过事先一定要分清 Q 和 E 代表谁，千万不能传错哦！在《自由篮球》里这个技能不再是后卫专属，所有职业都能学习了，不过我还是觉得该技能更适合组织者，而且 PG 2 级就能学。



空接传球

学习等级：14 级

空接就不用多做介绍了吧，PG 的专属传球技能，很酷！不过相对上一代游戏空接的鸡肋和死穴，《自由篮球》里这个技能最大的改动就是它不再是由 PG 单一触发的技能了，它需要传球者和接球者同时都按 G 键呼应才能触发。这样就能由接球者来判断什么时候适合空接！有效降低了被盖帽的几率。后期建议舍弃它的 PG 都把它装上吧，游戏太需要灵活而直接的进攻方式了。



抢断强化

学习等级：12 级

被动技能，装备后提升抢断的成功率！ PG 必学，你懂得！之前已经介绍过了，如果说 C 是最好的封盖手，那 PG 就是最好的断球手。


移动速度 +5 是 PG 极品卡牌组合哦！



假投真传

学习等级：12 级

就是一代里的 DS 键技能，用上篮的假动作骗取对手的封盖，然后瞬间收手将球传出。不过相比上一代游戏里的逆天，《自由篮球》里给这个技能增加了一个失误几率，如果在你传球视野范围内没有自己队友的话，那传球就会落空变为自由球。经我测试，这个几率居然还不低。所以，就因为这个原因大大降低了该技能的实用性，尤其是 SF 的使用几率。但由于 PG 没有 “DD” 上篮技能，且他的高传球属性能降低技能失误率，因此还是建议经常跑内线的 PG 能带上这个技能。



中投强化

学习等级：20 级

被动技能，装备后提高中投命中率！是除了 C 以外所有职业都要学的技能，中投是最常规、最稳定的得分方式。



拦截

学习等级：24 级

这是新增的 PG 抢断主动技能，如果你在对方两人传球路线中间，那当他们相互传球的一刹那，你狂按 A 键，那就可以直接将球从中路截断，转换进攻权。这是个逆天的技能，由于拦截的时机正好处于对方进攻时，你抢断后立即传球，对方不可能形成防守站位，所以很容易就出现空挡投篮的机会。同时该技能也与 PG 的高抢断能力也有关，所以一定要配备，它是比赛胜负转换或者奠定胜局的基础。



绝杀传球

学习等级：24 级

出现绝杀传球提示的时候立即按 S 键传球就能触发技能。这个新技能的特点是靠提示简单操作接近被动技能，传球速度快，接球队友肯定是空位出手，命中率极高。PG24 级就能学，而 SG 要到 38 级，所以也是中期 PG 的传球利器，不过如果队友不主动跑开空挡的话，就不会出绝杀传球的提示哦，这点还需要团队配合来完成。

得分后卫（SG） 颠覆乾坤的狙杀手




SG内线抛投命中

角色属性和能力

之前我们就提到《自由篮球》里对小前锋做了很大程度的提升，那此消彼长，与其相同类型的得分手SG在能力上就相对纤弱了，在中前期，SG就像一个SF的影子和替代品，除了能拥有更好的三分球命中率（这个几率有时还不那么明显）外，就没有什么大的优势了。角色创建类型当然是以三分球为主的敏捷性，要知道为了让SG能有存在的价值，游戏开发者特意提升了三分球的投篮命中率和抗干扰能力，如果你在全力封盖之下还是让SG投入了三分请不要感到意外和愤怒，因为那是SG仅存的一点荣耀了。当然，如果一个SG只会在外线投三分，那他一定会被骂SB，更多时候在强力的防守之下，SG还是需要进入内线进攻的，尤其是中投。不知道是不是我个人的观点，我总感觉SG在后仰投篮上有特别高的命中率，三分球也是这样哦！

点数分配排列

3分球 > 跑动 > 中投 > 抢断 > 远距离上篮

技能推荐与使用心得

就如之前提到的，SG的技能很大程度上都与SF的技能重合，只不过是哪个职业使用起来更顺手更好用罢了。上文中SF已经介绍了许多，而相比之下SG则更适合运球突破技能+投篮的组合，他的控球能力更好，速度更快，更能在外线拉开空当。不过由于身高和对抗能力上的弱势，最好还是需要有队友配合挡拆，才能获得最好的进攻效率。



后仰投篮

学习等级：4级

向后跳起避开对手的盖帽，按D键投篮的同时按下与篮筐相反的方向键。为什么要把这个技能推荐给SG而不是SF呢？一个是因为大叔我的个人直觉，觉得SG使用后仰命中更高，另一个原因是因为SG的后仰3分球也能保持较高的命中率。其实这个技能对于SF也很重要啦！这里介绍一个连招技能：按A键突破+Shift键加速后，突然急停+后仰投篮，早期效果不错，能达到突破后撤技能的效果。



突破转身后撤

学习等级：12级

这是SG三分绝杀连招的关键过渡技能。这套连招主要分三个阶段，首先你应该站在三分线跨进一两步距离的位置开始发动，按A键+左右方向触发突破，在突破瞬间同时按下“←”“↓”键（左侧），形成转身后撤，转身后你正好撤到三分线外的位置，再立即按下D键投篮，此时对方还想要封盖已经是鞭长莫及了！这其实就是SF突破后撤的进化版技能，只不过SG后撤的位置更远。要注意的是你要拿捏好后撤的位置，确保在三分线外，否则就没啥意义了哦！多练习一下应该可以掌握。



极速变相突破

学习等级：14级

类似于一个突破的升级版被动技能，有酷炫的过人动作组合。有360转身、背后换手和胯下换手等，和18级另外一个突破技能“双手交替运球突破”交替使用，能让SG的运球突破变得难以捉摸，让人家摸不透你是要突入禁区还是要转身后撤投三分。



抛投

学习等级：24级

这是SG内线进攻的独门秘籍，也是最新的技能之一。抛投就是在你突破上篮过程中发现对手来封盖，迅速将球抛出。操作流程也是如此，进入内线按住方向+D键不放手形成突破上篮姿势，但在上篮还未完成前突然松开所有键位，就能触发抛投。抛投根本无法放手，命中率也很高，但触发起来有难度，需要很好的判断力和手指反应能力，想要掌握的玩家一定要多加练习哦！



即便是在积极的防守下，SG也能投中三分

编：Samtown　美：grass



开创新经典记忆 从黑龙巢穴攻略说起

游戏类型	3D 动作角色扮演	运营公司	盛大游戏
游戏开发	Eyedentity Games		
目前状态	公测		

黑龙巢穴，无疑是2014年伊始所有谷迷最最期待的《龙之谷》更新内容。从海龙、绿龙到沙龙，玩家们通过自己的努力和智慧，一次次总结了挑战巢穴的经验，让后人也能成功通关。如今黑龙巢穴作为玩家们的新经典记忆闪亮登场，黑龙巢穴攻略也应运而生，帮助玩家更加了解黑龙巢穴，在倒龙的路上也能越战越勇，开创新经典记忆。





黑龙巢穴入场，整装蓄势待发

想要挑战《龙之谷》黑龙巢穴的玩家可以在“神圣天堂一时空庭院（70Lv）一地图0点方向”入场，只要等级达到70级就能凭漆黑的羽毛入场挑战。玩家们最多可以组成一支8人小分队，每周2次的通关次数限制绝对不会太为难玩家。虽然在黑龙巢穴内无法复活让挑战难度大增，但是通关后的黑龙之鳞、黑龙套装等超值道具奖励一定会让玩家值回票价，所有的浴血奋战都因此而有了意义。



第一关：神圣天堂桥

想要挑战大BOSS黑龙自然先得过五关斩六将，在第一关神圣天堂桥，玩家们就会遭遇被兽人金“召唤”出来的百人队长食人魔巴欧帕BOSS，而他的爱好就是在桥面中部设置路障。

谷迷玩家们在看到路障时千万不要惊慌，需要镇定情绪，迅速找到桥体两侧4条激光柱中唯一的一条蓝色柱，因为只有这个才是适合躲避BOSS冲锋技能的安全位置。找到后，破坏路障并跳到蓝色光柱相对应的台子上。如果没有破坏巴欧帕所设置的栅栏，或者打掉之后没有来得及跳上安全台，那此次挑战也只能以失败告终。



第二关：神圣天堂地牢

在这个地底炼狱中，《龙之谷》玩家除了会遭遇孤魂野鬼状态的士兵，万人敬畏的“万碎爷”铁匠柏林也会加入战场，而他的“任务”是融化龙之追随者结界装置，以便玩家进行攻击。于是，作为铁匠战友的勇士便需要保护铁匠，在铁匠血量过低的时候，为他及时输血。

跟神圣天堂的普通士兵不同，鬼魂状的士兵会攻击铁匠，不过造成的伤害不高，顶多起到干扰作用。大家需要特别注意的是在作战过程中，当铁匠血量见底时，会出现可以释放高能激光的怪，所有激光线路的交汇点便是铁匠，如果不及早清掉，那一旦高能激光发射出来，对铁匠的伤害将会非常大。

这里也有一个特殊的设定，当给铁匠输血时，提供HP的角色其实是在用自己的HP喂铁匠，所以如果自己角色本身的血量“库存”就不多，千万不要盲目冲动给铁匠补血，否则一不小心就会搭上玩家自己的生命。



第三关：地牢出口

作为《龙之谷》黑龙巢穴的第三关，关卡场景在一开始就是猪主教得瑟的样子，当然他也把这个关卡的特点给透露了出来，那就是“烫”。作为BOSS的军团长翁巴拉，使得一手好斧子，还自带火焰效果，无论是超180°的扇形抡斧攻击，还是垦地式直线冲击，都不禁让人敬畏三分。翁巴拉还有一个全屏技能，那就是火焰爆炸。想要保住小命，需要打破爆炸前柏林丢出的水雷。打破水雷所形成的水泡后，能获得一个5秒的增益buff，在这段时间内如果翁巴拉使出全屏技能，那就可以免受伤害。但是需要提醒大家的是，如果过早打破水泡，导致火焰爆炸前增益buff就消失掉，那就只有接受被秒杀的命运了。

除了水泡之外，这关还有一个比较“有趣”的设定。入场后，在场地外围有一圈高伤火焰，随着战斗的进行，外围的火焰会逐渐向内靠近，换



而言之，就是可供“逃跑”的场地半径将会越来越小。紧张刺激的逼迫感在时刻提醒着玩家，时间不等人。

第四关：神圣天堂东区

《龙之谷》黑龙巢穴第四关分为两个部分。在第一部分中，需要先破坏BOSS黑色戒指惩罚者梅鲁卡的防御膜，而能破坏防御膜的唯一方式是使用战场中唯一的一尊魔力大炮。魔力大炮发射激光需要积攒能量，而在积攒能量时，场地上会出现4个过载能量，大家需要在过载能量爆炸前，将其清除掉，否则魔力大炮便无法蓄能，也就没办法射出穿透BOSS防御膜的激光了。在队伍中的其他人在消除能量块时，负责拉仇恨的玩家需要将怪拉到场地中轴线的位置，正对魔力大炮的发射轨道，因为在清除能量后，魔力大炮将直线型射出激光，如果怪物没有在激光发射轨道上，那就等于浪费了一次破膜机会。在破除梅鲁卡的防御膜后，就可以通过传送口到达桥对面，也就是这关的下一个部分了。



在第二部分中，分为内外场。在战斗过程中，惩罚者梅鲁卡会召唤出幻影，靠近传送点的玩家会被传送到与幻影进行对战的场地中。这里要注意的是，需要将内外场的怪一起打掉，才可以阻止爆炸。

第五关：神圣天堂西区

在正式进入西区前，有一个找路的小贴士需要告诉大家。从东区到西区，中间虽然有闪光带作为指引，但可能还是会有很多人转了半天都不知道到底怎么出去。玩家们只要时刻记住上墙、右拐，就能轻松找到出路。

作为《龙之谷》黑龙巢穴主BOSS前的最后一个小BOSS，这关的BOSS千人队长提塔尼安也是强大无比。与地牢出口处的火型翁巴拉不同，这位石头人BOSS可谓是“冰镇之王”！除了扔冰球外，石头人BOSS的电锯也是其重磅杀手锏之一。这关进行时，会出现“毁灭之霜焰”，如果不牺牲自己撞向这个大冰球，在叠加2次Debuff后将会出现全屏爆炸。因此，





队伍中需要有人负责在BOSS使出“毁灭之霜焰”后主动、迅速撞球，才能免所有队员于迫害之中。

石头人BOSS的另一个大招是冰风攻击。释放前，它会先丢出两条冰雪栅栏，需要大家打掉后逃到原先所处位置的对面，躲避冰攻击。如果不幸中招，玩家们也只能遗憾出局。



第六关：黑龙的噩梦



作为黑龙巢穴最核心的部分，第六关所能带来的震撼不言而喻。除了各大龙BOSS们都驾轻就熟的龙息和甩尾之外，黑龙还会在内圈设置环形屏障形成结界，结界与场地外围的距离仅供1、2人通行，虽然结界高度看起来只是比地面高了一点点，但却是无法打破或者跳跃而过的。在造出结界后，黑龙会沿着玩家的行进路线依次释放出黑色炸弹，玩家只能沿着环形轨道跑，以躲避攻击。但是玩家们也千万不要跑太快跑太远，因为结界的存在是时间限定的，而且黑龙所释放出的黑色炸弹，其毒性在结界存在时将不会消失。一旦跑太快到达了最初的起跑点，而结界尚未解除，那就无路可走，结局也就可想而知了。

环形站桩也是黑龙关卡中令视觉备受冲击的一个设置。在黑龙召出站桩后，玩家需要尽快找到阶梯，走到站桩上，以免吃到地面的高伤火焰。玩家们也不能在站桩上站太久，否则站桩会往下掉。玩家们也不能跳太早或太晚，还要时刻注意控制好跳的距离，因为一旦不小心下桩了，就是死路一条。除此之外，《龙之谷》黑龙还会释放“火风”。在玩家跳桩时，



黑龙将沿着圆形站桩的直径顺时针喷出火焰风，除了掉血，还会掉下站桩，直接碰到地面的高伤火焰，瞬间死亡。可以说，最后与黑龙BOSS的决战绝对是用生命在操作。

神偷4

游戏类型	潜入类	英文名称	Thief 4	游戏平台	PC
		制作公司	艺夺（Eidos）	发售时间	2014年2月25日
游戏特点	潜行+偷窃				
适宜人群	内心强大的人 收集癖 小财迷				

“时代变迁，权力交替，那些腐朽的老东西被新生的贪婪所取代。唯一不变的是生存的本能。一开始为了生存而偷窃，到后来为了偷盗而活着。这个人可以听见你的秘密，看见你隐藏的真相。他是夜幕中的影子、黑暗和死亡。你不会看见他，但你的一切都是他的。”



■编：X先生 ■美：grass

故事

游戏的故事背景发生在一个贫富差距巨大的地方。在这里有一些强力的坏蛋，还有一个残酷欺压百姓的神秘统治者，他们整天做的事情就是从普通人生上搜刮财富。我们的主角加雷特（GARRETT）小时候为了生存不得不自己动手拿取一些未经允许的资源。后来他发现自己有天生的盗窃天赋，并且决定把这方面才能用到正确的道路上：从富人手中转移财富给穷人。在他年轻的时候，也曾经附属于某个组织，但目前已经超然度外，独自一人索求着各种财宝。最近城市里出现了一股充满野性的势力，想要挑战原先的统治者。神偷加雷特在寻找财宝的途中卷入了这两股势力之间的纷争。

在故事中，加雷特在街上遇到了一个小偷小摸的少女。她是一个妓院中逃脱出来的孤儿。加雷特同情她的遭遇，就像把自己的经验传授给她。但后来神偷发现少女的做事方式和自己不同。这个少女为了达成目的不惜身染鲜血，几乎


时代背景：朱门酒肉臭，路有冻死骨

以杀人为乐；而加雷特一直避免杀生。结果两人分道扬镳。过了一阵子，加雷特又一次遇到这位少女，为了限制她的杀戮，神偷从她身上偷走了“抓勾”。而后，在一场神秘的仪式中，时空似乎穿越了……接下来的游戏场景就是另一种不同的风格。


为了生存而偷窃



劫富济贫的主角被通缉


别看现在这里守备森严，不久之后人民就会起义，神偷也被卷入乱世中


看似柔弱的失足妇女其实是杀人大盗


屏幕中挤满了建筑物，都是可爬的

多年以后，《神偷》游戏终于有了继承者。游戏中的潜行和前作一样都强调避开光亮，待在暗影里。基本的流程是玩家在阴影中穿梭，在城市中探索，盗取数不清的奇珍异宝。

游戏采用加强后的虚幻三引擎。我们可以看到其中类似《古墓丽影》里的 TressFX 2.0（海飞丝）技术。画面效果不仅仅是视觉上高级，环境也非常灵活。比如主角在木质地板上跑步会发出响声，引来守卫注意，但在地毯上则不会有这种问题。一些墙缝、钥匙空则可以用来观察环境。

第一眼看到它的画面风格是有点像《耻辱》，但神偷更加写实，没有什么魔法和蒸汽朋克武器。主角只不过身手敏捷，善于攀爬。虽然主角很容易就能干掉一两个敌人，但最好还是一路保持低调。作为神偷，潜行刺杀不是关键，重点是偷窃财富。正因为要减少冲突，游戏没有经验值系统，也没有 QTE 格斗（主角已经是偷窃大师了，不再长经验很正常）。

另外《神偷 4》的场景要比《耻辱》更加紧凑娇小，但是有更多的细节和空间可以提供探索，更多的物品可以偷窃，更多的角落可以藏身。因为整个世界的背景设定就是一片贫民窟和富人区交错的城市。复杂的环境中各种边条都能攀爬。只要在黑暗中不被发现，随你怎么上蹿下跳。完成目标的方法和途径极其自由，甚至在任务开始会有不同的出生点起始位置。只要不把自己害死，过程中出点小差错没问题。除了主要目标中的偷窃任务，玩家也可以接受一些额外的支线任务，自由探索游戏的乐趣就在这些里面了。“拿回”那些珍宝后，神偷可以升级自己的装备，购买新的道具。


跟随在守卫身后，也可以偷走守卫身上的物品

装备

弓



弓箭也许是偷窃大师武器中最重要的一件装备。它可以在远距离发起无声无息的突袭。如果膝盖中了一箭也许会跛脚，但如果射在脑袋上基本就挂掉了。使用不同的箭头，神偷还可以按照自己的意图改变游戏的环境。比如用一支水箭熄灭远方的火把。



阴影降临前用水箭熄灭远处火把

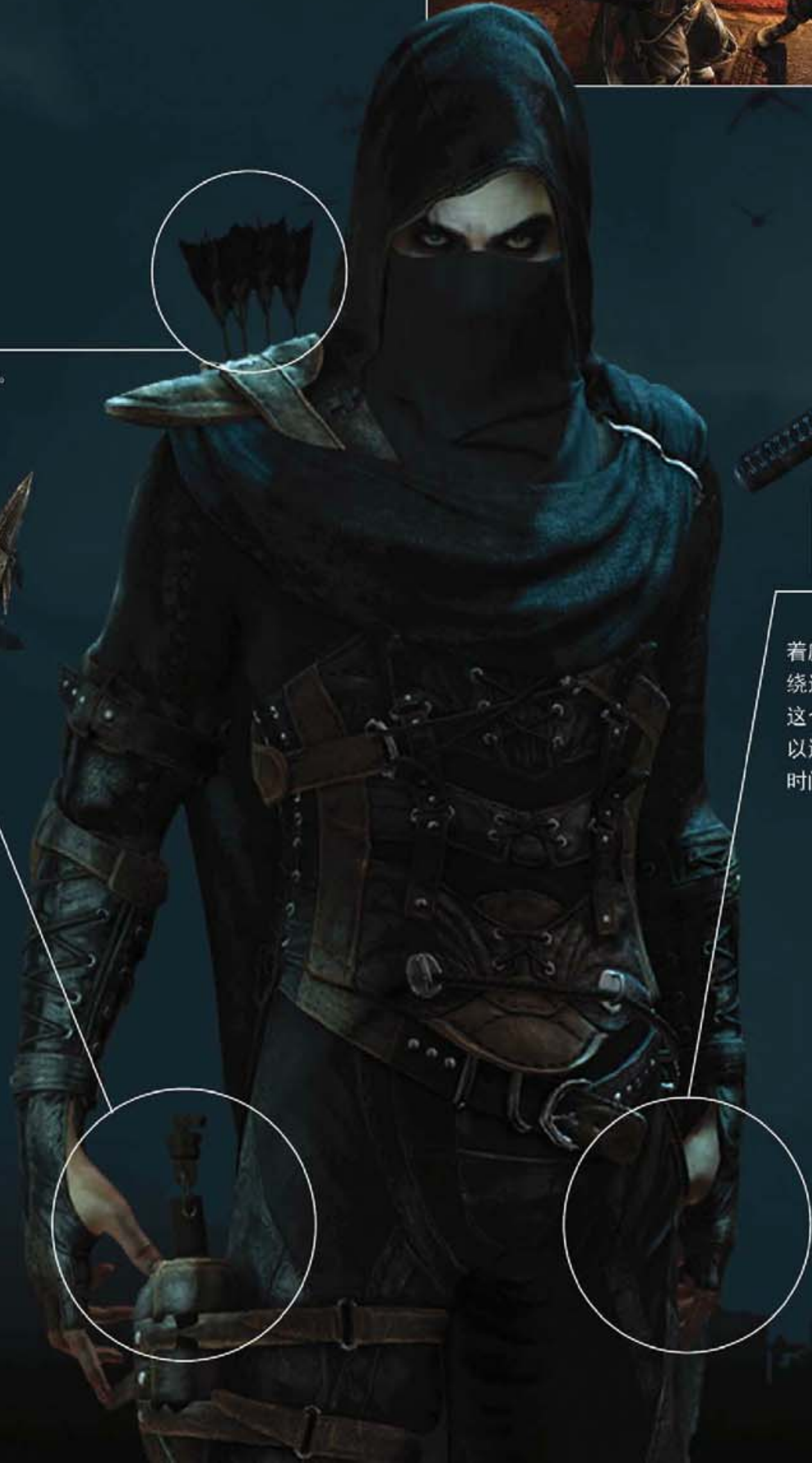


钝器格斗不致命

箭



宽头箭、钝头箭、水箭、火箭绳箭。



闷棍



这是一个短小的包着皮革的金属棍。有时候，绕过守卫太麻烦，不如用这个东西砸晕他们。它可以迅速带来甜美的“午睡时间”。

抓钩



屋顶和墙延是神偷天生的栖息地。这种高技术含量的抓钩可以让他很容易挂上高出的建筑。


除了偷东西，偷听窃取情报也能左右事件走向

革新

本作对传统玩法进行了变革。毕竟时间过去那么久，游戏已经是另外一群设计师制造。最大的改动是推出类似《杀手47：赦免》中的本能模式。这种模式是好是坏要看各人口味。但无疑它最重要的功能是帮助新手玩家快速入门。关键性的提示在一些看似摸不着头脑的情况下帮人豁然开朗。游戏难度有基础的简单、普通和困难，另外还有三种独立的加强模式。

经典神偷模式：只有章节记录，没有自动保存和保存点保存。没有专注模式。没有战斗击倒和空降击倒，只能使用潜行击倒。使用弓箭时，没有准星。

传奇神偷模式：只有特种弓箭，没有普通箭矢。没有回血的食物。受到任何伤害后任务失败。工具和消费品的价格大大提升。主角移动速度变慢。

终极神偷模式：只有一条命，任务失败后只能从游戏开始重新来过。限制升级模块。你击倒或者杀死任何人和动物都会导致任务失败。如果任何人或者动物侦测到你，任务立刻失败。


潜行游戏中有部分动作冒险的关卡


小偷必须要会开锁啊


专注系统会提示场景中可以探索的部分

这一代神偷的潜行模式多少有一些差别。开发公司Eidos蒙特利尔工作室曾经制作过《杀出重围3》，所以你看到神偷在相邻掩体间的快速闪躲也就不奇怪了。还有像是从天而降的刺杀动作，也是最近流行的潜行元素。





恶魔城：暗影之王 2

□编：X 先生　□美：grass

游戏类型	动作冒险	英文名称	Castlevania:Lords of Shadow 2
		制作公司	Konami
游戏特点	恶魔城名头下的动作打斗	游戏平台	PC PS3 Xbox 360
适宜人群	邪典朋克　撒旦信徒	发售日期	2014 年 2 月 25 日

恶魔城系列中经典的拷问是“何为人？”。或许恶魔和人类之间的差异是一个纯粹的哲学问题，一款通俗的大众娱乐游戏还不能完全解答这种高深的思辨。在《恶魔城：暗影之王》第一代游戏中，我们看见一个曾经高贵的战士因为自己最亲近人的背叛而成为一个复仇者。在《暗影之王 2》里面，我们还将看到躺在棺材里的不朽者如何承受自己不死的诅咒。游戏中的角色都在必要之恶和纯粹的堕落之间摇摆不定。看着这种冲突也许就是恶魔城系列最有趣的地方之一。

“当主角醒来，他已经来到了现代，但是他的噩梦永远也不会结束。”


现代厨房里的恶魔


何为人？


刚复活裹着毯子的吸血鬼

玩家将会继续控制暗影之王中的主角，现在已经被称为“德库拉”的吸血鬼。同时对抗光明兄弟会和撒旦的势力。主角将会穿越的两个场景：风格明显不同的吸血鬼古堡和现代化都市。游戏成分在两者之间的比例大概一半对一半。据说主角在新环境中刚醒来时非常虚弱（还有起床气）。别人以为他只是一个流浪汉，却没有发现蛰伏的超自然力量。一旦玩家触发某个剧情之后，就可以自由地在两者之间穿越。故事流程要比之前的作品更长。除了主线剧情，还有支线任务提供一个半开放的世界给玩家探索。整体的游戏时间超过 20 个小时。本次游戏也是恶魔城这一系列的最终篇章。



游戏采用可移动的视角。虽然是在 PS3 和 Xbox 360 上发行，而不是 PS4 和 Xbox one，但它采用的技术已经能在 PC 版本提供次世代画面。

游戏基本的战斗系统还是基于以前的框架。曾经战斗用的十字架已经被替换为新的叫“血鞭”的武器。这把武器挥击起来会有大范围的红色血液效果。连续按键的组合攻击感官上特别刺激。主角还可以贴近敌人，开口吸血，获得虚空和混沌的能量。

和前作的魔法系统不同，本次的魔法系统被简化为两个类型的魔法武器：一把虚空剑和两个混沌拳套。那把冰霜效果的剑可以吸取敌人的生命力，为主角回复血条。它还可以冰冻远处的物体，比如把瀑布冻结，让人走过去。当然一些速度较快的敌人也可以用冰冻武器减速。火焰拳套在近战时有破防的作用，也能打出强力的重击。两种武器都有各自的能量条，在战斗中可以随时切换。表现良好操作可以让玩家甩出绚丽的连招技能。



本代大反派角色



BOSS：黄金骑士



两款武器，吸血和破防

另外主角作为一个吸血鬼，也会有一些简单的潜行和迷惑技能。比如在战斗中雾化闪躲，或者进入一些原先不容易进入的区域。到了后期，主角还可以变成巨大化的龙形态……

BOSS 战的设计一直是系列的强项之一，《暗影之王 2》没有辱没这种传统。在游戏中的 BOSS 战斗一般都不是轻易可以完成的。面对强力的对手可能会有多个战斗阶段。想取得胜利还需要充分利用环境互动，善使用各种武器和技能。



血鞭的打击感



游戏的典藏版本送手办和一个墓穴一样的黑盒子



游戏中的 S 沙漏。这东西功能类似经典的恶魔城秒表



植物大战僵尸：花园战争

□编：X 先生　□美：grass

游戏类型	第三人称射击	英文名称	Plants vs. Zombies: Garden Warfare
		制作公司	PopCap （EA）
游戏特点	萌化战地 沉浸式 PVZ	游戏平台	Xbox 限时独占，随后 PC
适宜人群	暴走萝莉 植物学家 休闲射击粉	发售日期	2014 年 2 月 18 日

自从 PopCap 被 EA 用 7.5 亿美元收购之后，已经过去了三年。对于这种下金蛋的母鸡，EA 从来是不会放过继续开发的机会的。PopCap 的制作人表示自己很欣赏《战地》的制作团队——然后就有了基于寒霜 3 引擎制作的第三人称射击游戏：植物大战僵尸之花园战争。这款原先的跨平台策略塔防游戏在 3D 环境下变得面目全非。想像一下曾经只能看见侧脸的女神终于给了你一个全身 360 度无死角展示……有没有一点小激动？

游戏上市初期是 Xbox 显示独占，但随后不久就会登录 PC 平台。因为它所基于寒霜引擎的通用性，未来将会登录高配置的移动设备也说不定。目前披露的《植物大战僵尸：花园战争》是没有单人战役的联机游戏。但是制作公司计划在正式发售后，每月都提供免费 DLC，不断增加游戏的地图和模式，还有新的角色和道具，保持玩家新鲜感。所以单人剧情或者 PVE 的内容依然是可以期待的。



全新的游戏地图和模式例如“Boss”战斗。玩家在这张地图上会面临无穷无尽的海量僵尸。僵尸群会随机获得 BOSS 给附加的增益状态。一些扼守的关键性建筑还可能受到 BOSS 的空中打击被摧毁。



有了原先游戏做基础，本作一些角色的背景设定就可以省力省心，反正玩家会自己补全之间的跳跃鸿沟。如果觉得传统的射击游戏太有压力，可以在《花园战争》里面找点乐子。它绝对是快节奏，高质量又有许多亮点的游戏。其中每个玩家控制一种植物，可以走动。植物的射击动作和技能都特逗，适合和女朋友一起玩（首先，你要有一个女朋友）。游戏战场的地图也是基于那个让玩家记忆犹新的后院，只不过多了一些地形掩护和可破坏结构。在生存模式中，玩家和小伙伴一起加入一场四人合作模式，就像《求生之路》那样：面对僵尸袭来，朋友间的互相照顾和火力掩护已经不能满足兄弟间的真情；互相坑爹彼此出卖才能玩得更嗨吧！



同样是仙人掌，换上了冰霜皮肤



四位主角，推荐寝室长使用豌豆







仙人掌就是狙击手职业

角色

每一种植物都有三种区别很大的能力和一种基本攻击方式。目前这些内容都是未确认的开发信息，您最终玩到的版本可能会和前瞻内容有所不同。

豌豆射手

步兵风格，适合前线激战。跑位上类似突击步兵。他还可以用原地“扎根”的方法来获得辅助机枪一样的临时载具，快速向敌人扫射。

向日葵

担任医疗兵和法师角色。为适合游戏世界的设定，她不再“打不还手”。基础攻击模式是用“圣光”照耀僵尸，升级后可以释放闪电链等特殊魔法。

仙人掌

高贵冷艳的狙击手，特效武器的使用者。它可以召唤“大蒜头”无人机。那就是一个会飞的大蒜，向僵尸丢下高爆爆米花。

大食花

第三人称对抗游戏中最有个性的近身搏斗职业。它的一个特殊技能是埋地潜行，从地下突然冒出吞没对手。霸！气！十！足！

其他植物

游戏中大家熟悉的植物都会以不同形式回归。例如坚挺的坚果墙和高坚果墙，虽然他们并非全都是可选角色，但植物们会变成道具等物品加入游戏。例如炸弹樱桃可以作为地雷炸弹杀伤范围内敌人。


高爆爆米花来啦

花园对墓地

独立的 PVP 对抗模式。植物和僵尸两边都有着可控制的角色职业。在一个 24 人的战斗中，选择你的阵营。这种玩法简单看像是 CS 或者 CF 的对抗，其实还有“载具”和“技能召唤”元素，基本上等于把目前流行的网络 FPS 对战玩法用夸张的画面融合在一起。



可选择僵尸

全明星运动员僵尸

他随身携带无数橄榄球，可以用旋转机枪的速度发出橄榄球大冲击。最搞笑的是它还可以召唤出一个“脑残粉”冲向敌人自爆。



工程师僵尸

工程师的默认武器是射程很短的沥青枪。它可以开启电钻用夸张的幅度在地图上跳跃。他的工程无人机和仙人掌的飞行大蒜头有类似作用。



科学家僵尸

科学家僵尸可以操控时间和空间。在一些较短的距离上来一段“闪烁”。他的几个专有技能是兼顾了控制和爆发的团队核心。

士兵僵尸

可以升级成不同类别的特种兵僵尸。特点是火力比较凶猛，皮肉比较厚。







特色功能

完成版的游戏会有超过十种以上的多人和合作地图地形。有兴趣的玩家可以个性化定制你自己的植物或者僵尸。每个人都可以有独一无二的皮肤和服饰，大部分通过完成内置成就挑战可以获得（另外那部分花钱就行了，你懂的）。除了纯粹美观的服装，一些直接改变角色属性的装备也会同时借由纸娃娃系统改变角色外观。比如说科学家僵尸如果穿了“海洋生物学家”套装，就会从背后的水箱里发射带电的海豚（奇葩武器）。



波斯传奇

■编：X 先生 ■美：grass

游戏类型	动作角色扮演	英文名称	Legends of Persia
		制作公司	Sourena Game
游戏特点	暗黑式 RPG	游戏平台	PC
适宜人群	刷刷刷子 砍杀爱好者	发售日期	2014 年 2 月 1 日

波斯传奇是一部“暗黑破坏神”风格的动作冒险 RPG，融合了血腥战斗，物品使用，道具收集，角色创建，技能自定义和剧情叙述等多方面游戏体验。

它的故事线是关于一个叫凯・库斯若（KayKhosrow）的波斯王子，为了他父亲的血债向图兰（Tooran）王报仇的历程。整个游戏中，主角将会面临严峻的挑战，如海浪般连绵不断的敌人，还有困难重重的 BOSS。最后他会直面杀死自己父亲的凶手。这个故事的情节将会伴随着神话让你感觉到一种古代寓言一样的跌宕起伏。

波斯传奇将包含大约 8 小时的单人游戏情节，在游戏上市后还会迎来许多免费更新，并且如果一切进展顺利还会有几部资料片。它来自 Steam 平台的“青睐计划”，一开始的画面比较粗糙。后来经过升级后已经有所进步。这部游戏还将支持 Mod，将为游戏带来更多乐趣。如果是这类游戏爱好者，又喜欢自己动手加装 Mod 的朋友可以关注。

故事

曾经有一位富有想像力的波斯国王，名叫凯・卡福斯（KayKavoos）。他很年轻的时候就已经统治了大片土地。随后，他想要获得更传奇的成就——征服天空。

有一天，他登上了四只巨力禽鸟驾驭的天空战车，开始踏足天堂的领域。但是天空中强大的守卫天使站了出来，决意阻止他的野心和统治愿望。

就在天使马上要打败波斯国王的时候，一个孩子的光辉精神出现在他的面前：“我是凯・库斯若（KayKhosrow），思亚乌（Siavoosh）之子，凯・卡福斯（Kavoos）之孙！如果你现在因为这个男人的罪恶而消灭他，那你就是杀死了我的父亲，也夺走了我的未来！”

天使想了一想，然后轻轻一推，把叛逆的国王连带着他的战车一起扔回了地面上。

“这一次，我不会摧毁你的祖先，他会活着回到自己的土地。但是你必须代替他偿还债务！”天使接着说，“他的家族命运已经铸造，你的父亲将会被残酷地杀死；而当你降生世上，你的家族会卷入一场巨大的战争。等到那个时刻来临，邪恶的势力将会攻击波斯边界，攻击你的家人。希望你能结束那段残酷的岁月……而现在，平静地休息吧，你的时代还没有到来……”



主角是一个感动了天使的王子


穿插的动画看起来就感觉很有故事



场景中会有中东风格的宫殿建筑，还有天堂和地域


技能多样

主要特色

共有三个职业。每次玩都可以解锁不同的角色类型。

采用一种详细的交互式指导，帮助新人上手。游戏中有狩猎和生存机制。

18 种强力法术，大量神奇技能。

上千种物品，包括随机产生的物品，还有一个富有层次的锻造系统。

全新的原创故事，横跨多个章节的戏剧性事件。

底层支持 MOD 改装。免费升级附加内容。


最大乐趣是收集刷宝的乐趣



战争之人：突击小队 2

■编：X 先生　**■美**：grass

游戏类型	**即时战略**
游戏特点	战术和战略混合
适宜人群	二战军事迷，老坦克驾驶员
英文名称	Men of War: Assault Squad 2
制作公司	DigitalMindSoft
游戏平台	PC、PS、Xbox
发售日期	2014 年 2 月 26 日



系列作品培养大批忠实粉丝


画面效果好是相对的，其实没有很夸张，对配置要求不变态

《战争之人：突击小队 2》是获奖众多的《战争之人》系列最新一个章节。这一系列的游戏包括《战争之人：突击小队》、《战争之人：赤潮》、《战争之人：越南》。它们全都是以历史上的战争作为设计背景。自从 2009 年上市之后，在战争游戏爱好者中非常受欢迎。其中突击小队以团队作战为主要特色卖点。最新的突击小队 2 续作是在 2013 年 Gamescom 上公布。

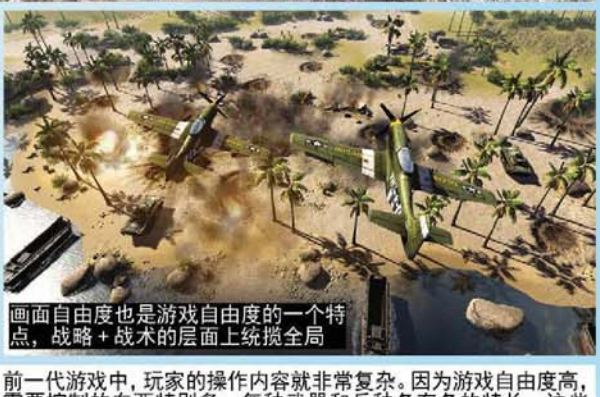
新一代游戏最明显的升级是游戏引擎升级后带来显著的视觉改进。玩家现在对游戏画面越来越挑剔，这次的新游戏可以支持多核心 CPU 加速、高端显卡渲染技术。玩家在游戏中能发现更多的季节、更广阔的地图、全新的地形和从未见过的车辆。同时电脑 AI 也随之更加聪明。

在《突击小队 2》中，玩家可以经历从极端的坦克大战到隐秘狙击死斗在内的各种任务。除了 1V1 和 4V4 的战斗，现在还有全新的 8V8 战斗，可以让玩家感觉自己降临壮观的战斗地图，成为一支强力战斗小队的指挥官。


城市和农村的战场让你的坦克陷入不同的困境。善用地形掩护是关键

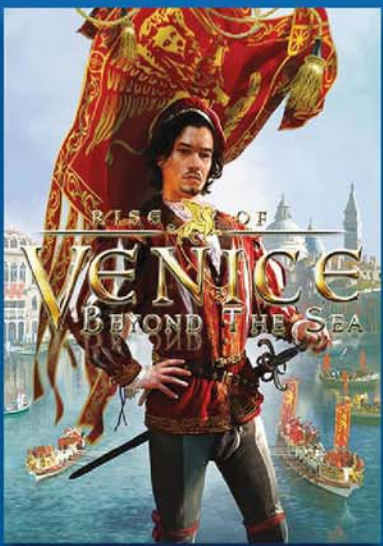

天气条件对所有玩家都是公平的，利用好的人能获胜




画面自由度也是游戏自由度的一个特点，战略 + 战术的层面上统揽全局

前一代游戏中，玩家的操作内容就非常复杂。因为游戏自由度高，需要控制的东西特别多。每种武器和兵种各有各的特长，这些东西绝对会让你眼花缭乱。在新一代的游戏中，制作方还是会保留大量的可操控内容，让这款游戏成为军事“核心”玩家互相攀比的标杆。如果你想爬上军事迷鄙视链的顶端，请务必不要错过。

威尼斯崛起：飞越海洋



游戏关键字

地中海霸王海盗
低买高卖贸易商
产销运输一条龙

游戏评级	12+ 内容和谐、略微复杂
制作发行	Kalypso
发布日期	2013.11.21（DLC）
适合人群	地理学霸、历史学究、小商小贩

综合评分 **7.5**

画面
剧情
操作
音效
创意



X 先生

海洋策略加模拟经营游戏。使用了新式的制作技术，游戏画面和系统优化，没有城市切换或者读档的时间浪费。操作系统虽然简化、但核心玩法的乐趣没有缩减。热爱生产运营和地图线路规划的玩家会喜欢。DLC 发布后游戏的整体可玩性和 AI 水平都调整得不错。

六百年前生意经

编：X先生　美：grass


威尼斯圣马可大教堂附近实景图

现代威尼斯是一个浪漫的水上都市。历史上，它曾经是一个商业重镇。威尼斯的重商传统从莎士比亚写的《威尼斯商人》中就可见一斑。相传著名的探险家马可波罗也是威尼斯商人出生。

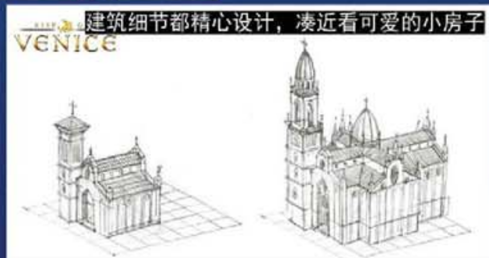
威尼斯这个城市位于地中海的北面、亚德里亚海顶端。它的地理位置卓越，从公元九世纪后慢慢发展起来，和拜占庭帝国及伊斯兰国家进行广泛的贸易活动。后来在十五世纪成为了一个繁荣的贸易中心。在它的鼎盛时期，威尼斯拥有 20 万的工商业居民，国民收入约为 100 万杜卡特，相当于当时法国的收入，超过西班牙、英国。


游戏中的威尼斯


航海操作简单，右键直达

威尼斯所生产的毛织品、丝绸、玻璃制品畅销地中海各国，铸造的金币也一度成为欧洲的通用货币。这种商贸的崛起引领了文化交流，也就是差不多同一时期，佛罗伦萨的文化开始繁荣。威尼斯的商业崛起从一个侧面影响了欧洲的文艺复兴。

“游戏属于《大航海时代》同一个类型，但要简化一些。最近传言《大航海时代 V》将会推出网页版游戏，饥渴难耐的航海粉丝可以先用这个威尼斯解解馋。”



建筑细节都精心设计，凑近看可爱的小房子



点击城中房子或者快捷菜单都能操作

游戏《威尼斯崛起》讲述的就是那个时代威尼斯海上贸易的传奇故事。玩家在游戏中扮演一个大家族的后裔，在这个千年一遇的世道中赚取巨额利润。游戏名字中的“崛起”不仅仅是玩家扮演角色个人的崛起，也是整个商业家族的崛起，更是威尼斯这个共和国的崛起。个人努力伴随时代的起伏给人一种波澜壮阔的感觉。游戏最终的目标就是走上统治地中海的巅峰。开发这游戏的公司之前也做过类似《大航海家》游戏，它们和前年比较热门的《海商王》都属于《大航海时代》同一个类型，但要简化一些。最近传言《大航海时代V》将会推出网页版游戏，饥渴难耐的航海粉丝可以先用这个威尼斯解解馋。和之前一些大型的海洋经营游戏不同，《威尼斯》专注在一个城市，玩家的等级提升都需要回到威尼斯来决定，而且在游戏中对国家之间的冲突只能感受和影响，不能直接插手。这是它的一个特点，也是一个遗憾。



全地图土特产汇

所谓“天时地利人和”，当时的历史背景给威尼斯发展提供了机会。持续的战乱让西欧社会经济停滞不前，远东输入的贵重商品通过君士坦丁堡这个巨大的中心运往欧洲；而威尼斯正好处在西欧和君士坦丁堡中间。无论是拜占庭帝国时代，还是后来的奥斯曼帝国，都需要借用威尼斯这个中转口岸。在几百年间，威尼斯用武力征服或者收买的方式，在周边地区吸纳了不少殖民地，这些口岸给它提供了原料产地和销售市场，帮助它成就了地中海霸权。玩家在游戏中也会有机会在各个城市间大肆贿赂收买，投资经营，让自己的势力拓张。刚上手一开始可以在威尼斯的同盟城市中购买经营许可证，等做大了有钱就去贿赂不友好的城市。购买和贿赂的成本都会随着游戏进程提高。在城市好感度达到一定标准后，就可以接受玩家投资。这时候就可以把简单的运输物流贸易升级成“生产运输销售一条龙”。请注意，虽然高附加值产品的买卖利润较高，但是木材、土砖则是城市建设的原材料，谷物是人口发展的基础。这两样东西可以帮助城市健康成长。最终的商品需求和人口数量直接挂钩，在追求眼前利益的时候也别忘了长远的发展。

威尼斯崛起的地利因素最为重要。亚得里亚海是一条狭长的海域，这里的洋流一边向北，一边向南，对进出的船只都非常有利。在当时，水运是最经济快捷的物流方式，这块海域相当于一条巨大的运河，带动了两岸经济的腾飞。威尼斯处在亚得里亚海的顶点，是连接欧洲复地陆运和地中海海运的第一港口。这片海洋也培养了当地崇尚海洋冒险的文化氛围。想想看，如果你的城市出去就是一条狭长的海洋，一路经过各种富饶的地方——这可很容易让你有出去航海的梦想。

另外威尼斯本身没有太多自然资源，没有耕地、没有矿藏、没有木材，甚至没有清水。唯一多的就是盐。这样的匮乏环境也让当地人有出去交易的冲动。游戏中的各地特产已经在大图中标识，每次买卖都会影响当地产品价格。一般情况下货物供给都是足够的，更需要关注的是发展经济，拓展市场销售规模。


有些寻任务目标藏的很好，找起来像大海捞针


十个人至少有五人通过才能升级



家族人物都是强力帮手



自动交易设定买卖的城市，规划一条“发财之路”吧！

游戏开始之前可以选择三种模式，分别是介绍剧情的战役模式、任意发展的自由模式和玩家互动的评分模式。在上手难度方面，如果是海商运营类游戏老手，应该不会有难度，如果是第一次接触这类游戏，可能需要多研究一下细节。和大部分经营游戏一样，威尼斯崛起有许多的细节数据，它的新手引导结合在战役中，并不十分细致，更多的乐趣留给玩家自己去探索。

游戏初期的赚钱方法是跑运输。有了船队后就能设置自动贸易路线：在一个界面中决定一连串港口的停靠顺序和买卖策略。提示新手玩家：哪里买到物品不重要，关键是哪里可以销售物品，消化掉库存。很多新手玩家会在中期被自己的仓储成本拖垮。游戏流程中也有主线和支线任务。完成任务就是直接在海洋地图上找到任务地点。因为部分的任务需要靠近了之后才能搜索到，所以船长技能中的“鹰眼”就变得极为重要。除了做任务，寻找宝藏也完全靠它。

话说当时威尼斯这个城市是一种奇特的议会管理制度。议会中大部分的成员是由威尼斯具有影响力的商业家族所组成的。议会任命所有公开的政务官，并且选出200至300人组成的参议院，然后参议院会选出“十人议会”，这是一个掌握威尼斯最大管理权限的组织。组织会选出一位总督，成为威尼斯正式的领导人。玩家在游戏中的升级就需要通过这个“十人议会”审批，所以在外面生意做得再大，如果不能搞定这十个人，还是不能升级。想要搞定十人议会，首先要获得一定的资本、然后要维护好家族声望。通过完成任务，或者暗地里塞钱都能提升好感度。等级升到最高就会变成威尼斯的总督。

在游戏中也会有一些竞争对手给你的成长步伐增加难度。竞争对手的船队会用不同颜色的旗帜表示。想要打压竞争对手，最根本的方法是自己发展强大，把他们的生意和市场挤占掉。如果你想要耍手腕也可以去酒馆雇佣一些乱七八糟的人，通过各种非正当的途径解决对方。

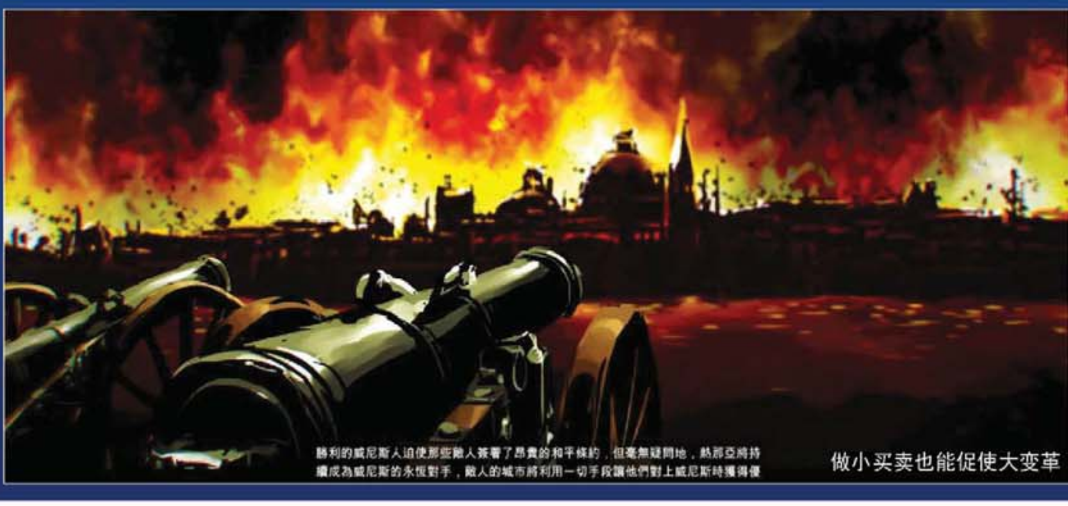
威尼斯有一个重要的历史建筑叫圣马可大教堂。它始建于公元829年，重建于1043-1071年，它曾是中世纪欧洲最大的教堂，是威尼斯建筑艺术的经典之作。在游戏中，教堂也有着很大的作用。玩家在获得城市的投资许可后，可选择建造教堂。一个城市的宗教虔诚度会决定它和教宗的关系，一旦这个城市太堕落，就会被从教会中开除，导致很多居民的流失。玩家可以在教堂中捐献，提高自己和城市的信仰值，“款待”则可以快速低成本的提高城市好感度。





远处看是一片海洋，推近看是美丽城市

在资料片飞跃海洋中，家族任务是一个新玩法。家族会提供给你一些强力的帮手。例如可以给你的船队更加优秀的船长；家里的医生亲戚可以帮你摆平周边地区病乱的情况；家中的牧师亲戚可以提高信仰值。主角结婚后可以带来更多的家族成员，所以在这个游戏中想要成为一个强力的大佬，就需要依靠家族的系统带来更多的人才。结婚的方法：游戏中，只要你达到“子爵”的头衔，就能从议会获得结婚任务，准备一些物品放在仓库，就能求婚。



做小买卖也能促使大变革



海盗隐藏点地图



战斗操控界面

在威尼斯的鼎盛时期，它拥有三万多名水手、三千多艘大型商船。根据当时的规定，其中大部分商船在必要时可以变成战船或运输船。官方要求每艘商船必须搭载特定数量的武器（冷兵器和初级火枪）及盔甲，商船的乘客和水手需要的时候可以立刻变成战斗人员。这种安排一方面是为了对抗海盗，另一方面也是保证自己的海上霸主地位。

游戏中玩家的商船也是一样的情况。虽然改造的自由度不高，但还是可以选择搭载不同类型的火炮炸弹。新船队组成后，推荐第一时间从港口招募水手，购买武器装备。游戏的战斗画面会切换成独立的海战地图，甚至还会有天气变幻影响战场。主要战斗要素就是炮战和登船。炮战需要调整舰船的角度，所以战斗中的灵活性和速度是关键。升级船长的航行技能对战斗很有帮助。到了游戏后期，造船手技能就开始变得有用，修理大型高价船只，高级船长要比低级船长节约十几万钱、十几天时间。一般的日常活动都会给船长增加经验，但是提升等级最快的方法还是参加战斗。

游戏中的海盗是野生的怪物。一方面海盗会对没有防备的货运船造成威胁，另一方面，打击海盗成功的话能给玩家带来声望和支持率的提升。而且在海战中，还能通过登船战斗捕获对方的海上力量，壮大自己实力。海盗们在地图各角落有隐藏的海盗巢穴，等到玩家觉得自己的实力已经强大，可以前去扫荡。攻克一个海盗巢穴后，后可以获得十几万的奖励和少量货物战利品，相当诱人。


增加屬性
可用點數：
2

貴族	0 / 5	+
貿易商	0 / 5	+
造船手	0 / 5	+
砲手	0 / 5	+
鷹眼	0 / 5	+
航海家	0 / 5	+

資訊

每加一點，可在成功登上海盜船後，增加10%海盜船員歸降人數。在自動打擊海盜的戰鬥中，增加5%的海盜歸降人數。

接受　取消

战斗升级后提升各种属性，推荐鹰眼和航海家


海战中可以策略性使用炸弹桶和希腊火


登船需要接触足够多时间

星界边境



游戏关键字

修复祸害外星球
飞船扮演外星人
建造家园打爆BOSS

游戏评级	12+ 拥有轻微的暴力成分
游戏类型	沙盒
制作发行	Chucklefish
适合人群	喜欢沙盒冒险类游戏的玩家

综合评分

7.5

画面
音效
创意
游戏性
操作



小P羊

《星界边境》是一款和《泰拉瑞亚》较为相似的沙盒冒险类游戏，玩家在游戏中将扮演一位受困于太空船中的冒险家。而你要做的事情，就是利用飞船尚可使用的传送功能，将你带至外星球的表面。然后采集资源，并以此打造供你脱困的科技设备。这款游戏拥有庞大的冒险空间，各种外星生物和难缠的BOSS，游戏还有各类技术槽可以升级扩展。不过，这不是一款快节奏的作品，追求爽快的朋友可能会对本作大失所望。

编：小P羊　美：grass

一个人的星球冒险之旅



作者一句话就把地球给毁了，而且还四分五裂？

Chucklefish所开发的《星界边境（Starbound）》，可以说是一款充满了科学幻想色彩的作品。游戏中，玩家可以扮演包括人类、花妖、猴子、鸟人在内的六类星际旅行者，造访或者说祸害自己所能抵达的每个星球。在故事剧情的设计上，这款游戏的开发者们将各种黑色幽默溶入了游戏的制作之中，以人类的剧情为例，玩家扮演的角色将是一个经历了外太空浩劫而唯一幸存的冒险者，如今飞船燃料告罄，你只能利用有限的能源降落在外星球上，以期找到脱离困境的方式。搞笑的是，全船人员都死绝了，你却可以不断通过克隆技术复活，飞船引擎转不动却始终不会停电。好吧，总而言之一句话，这是一场神奇的逃生之旅。



坐到驾驶舱里就可以启动星球导航，很高级吧！

像素风格的沙盒冒险

在正式带领大家体验本作之前，某羊首先要给各位玩家们提个醒儿。《星界边境》不是一款类似《死亡空间》的高画质游戏，游戏采用的是横板2D画面，而且充满了像素风格。另外，这款游戏也不像百度百科所宣传的那样，是一款纯粹的动作冒险游戏，而是拥有大量的沙盒玩法。具体来说，就是你的武器、你的装备全都要靠自己收集材料、挖坑采矿来获取，而除了武器装备之外，你也可以在游戏中建造房屋、安置家具，心安理得地享受自己的外星球生活，当然，别忘了留下足够的材料烹饪料理、制作



选择种族建立角色

绷带，要知道外星可是很危险的。之所以要特别强调本作的沙盒玩法，是因为这款游戏真的不是一个快节奏的作品，它不会给你带来一夕成神的快感，而是有漫长的收集和探索时间。

正式进入《星界边境》的冒险世界后，第一步要做的就是人物的创建，除了选择种族以外，你还可以对角色的外观、性别乃至个性（其实就是角色标志 pose）进行自定义，最后敲上姓名或者直接用系统赋予的随机名称进入游戏，就算正式展开冒险之旅了。

关于游戏操作

在操作方面，玩家在游戏中主要通过 ASWD 和空格键来控制角色的移动和跳跃；E 键用来激活、使用鼠标指向的高亮场景物品，诸如开启门扉、打开宝箱等等。另外，本作的另一组常用键则集中在鼠标左、右键上，鼠标左键主要用来选取并使用屏幕上端快捷栏中的道具，举个例子，如果你在快捷栏中选中了武器，那么左键就是进行攻击，而如果你在快捷栏中选中的是某个建筑材料，那么左键就是使用该材料进行搭建操作。至于鼠标右键的作用，则主要用来搭建房屋的背景，如果你不希望自己拥有一间"亮堂堂"的透光房的话，那么请用鼠标右键摆放建筑材料。


游戏中记得看下屏幕右方的手册


本作也存在昼夜的设定哦

死亡后可以克隆复活

正式进入游戏后，玩家首先会置身于一艘因燃料耗尽而停泊在空间轨道上的飞船。从飞船的储物柜里拿走几件小工具，包括手电筒、一些植物种子、一把剑和最最重要的物质操纵器后，你就可以站到飞船左侧的传送平台，心安理得地通过屏幕右侧的降落按钮，把自己传送到外星球的表面了。之所以说物质操纵器十分的重要，那是因为一开始无论是伐木、挖坑、采矿还是搭造建筑全都要借助物质操纵器的隔空取物能力（很像《死亡空间》里的抓物




搭建楼梯

技能吧）。当然，游戏一开始给你的物质操纵器，无论是伐木还是采矿的效率都是非常低下的，不管怎么说，你最后都要自己做点工具。

来到外星球后，先不要为遍地可收集的材料而激动，这里建议你做好随时阵亡的准备，说不定落脚处不出 10 米的距离就有一只恶龙一样怪异生物准备把你送归天堂了。当然角色死了也没什么大不了的，反正你可以通过太空舱的克隆系统高呼一声"我胡汉山又回来了"，然后带着复仇的心情重新复活。


复活吧！勇士

说真的，刚开始接触这个游戏的时候，真的要做好阵亡几次的准备。这款游戏的怪物刷新方式比较奇怪，有的时候你的周围会一片平静，而有时候，敌方就会突然派来地面和空中部队打你一个措手不及。所以一到外星球，你最好赶快根据任务提示先砍树造工作台，再采矿打造装备并尽快武装自己。总而言之，别计较角色前期可怜的开荒时期，努力收集资源吧（还好死了不掉东西啊）！

这款游戏和《泰拉瑞亚》的一大不同之处，在于游戏拥有各类明确的任务提示，来告诉你每个游戏阶段应该做点什么事情。对于一些难度比较高的任务，该作还会在任务说明中给予警示。不喜欢慢慢建造定居点的玩家可以把攻略任务作为主要的游戏方式。


拿起武器和怪物们战个痛！


睡觉是最经济的回血方式

自由轻松的冒险体验

撇开充满艰险但又不失成就感的成长之路，《星界边境》的整体风格还是十分轻松有趣的。游戏中除了可以见识到异乎寻常的外星景象和各类奇形怪状的外星生物外，你也可以接触到不少友善的外星人种，并和他们进行交流和交易。不过记得千万不要对这些友善的朋友挥刀相向，除非你本来就打算过来屠城搞破坏。另外，这个游戏中也不失一些有趣且充满科技范的场景，诸如酷似研究所的建筑等等，你还可以把外星建筑里的家具给拆走搬回家，总之，选择你喜欢的方式去体验游戏吧。


发现外星村落

神界3 原罪



游戏关键字

经典续作 暗黑风
还原 2.5DRPG 画面拉近
alpha 版已很完整 有点粗糙
三职业为毛还是回合的?

游戏评级	16+ 暴力砍杀场面及少量恐怖
制作发行	Larian Studios
英文名称	Divinity: Original Sin
适合人群	《神界》系列的忠实粉丝，等了好久了吧

综合评分

8.5





阿汤

自2009年发布的《神界2：龙裔》一改当初的风格，从传统的RPG游戏模式变为第三人称动作游戏的风格之后，玩家是一片欢喜一片忧，而如今《神界3：原罪》重新采用第三人称斜向固定视角和传统的游戏模式，相比而言更像是《神界1》续作，故事情节更加紧接《神界1》故事发展。发行商Larian Studios现已发布这款游戏的alpha版，游戏已经十分完整，不难猜想离正式版的日子已不远矣，翘首可待啊！

五年前的超越，等待回归！

编：Samtown 美：grass

和《神界2：龙裔》相比，《神界3：原罪》（Divinity: Original Sin）看起来更像是《神界》第一代的续作，它的剧情紧接着《神界1》的事件发展。游戏支持两人联机，并拥有两个主角。男主角是一个帅气的型男，而女主角则是一个完全丧失了记忆的谋杀事件的受害者。不过在alpha版中支持两位玩家同时联机协作的功能未开放，不过单人游戏也非常精彩哦！让我们先来看看游戏的三大职业吧！游戏中可以选择3种职业：战士、游侠、法师。



战士

战士一般使用单手配盾或者是双手武器，高血高防。

初始技能：

1. 鼓舞：提高周围盟友的战斗力。
2. 旋风斩：攻击所有周围的敌人。
3. 恐惧：吼叫使你周围的敌人畏惧退缩。
4. 冲锋：直线冲击直线上所有敌人，并可能造成击倒效果。



游侠

游侠擅长使用弓弩以及匕首类武器，游击战高手。

初始技能：

1. 爆裂箭：弧型射出数支箭。
2. 多重箭：直线射出数支箭。
3. 禁语：强制敌人不能使用咒语或者卷轴。
4. 魅惑：魅惑一个敌人为你战斗。



法师

法师是使用魔棒的高人，高攻贫血是一贯作风。

初始技能：

1. 火球：范围扔下一个火球，并在地面上形成篝火，持续伤害。
2. 传送术：将一个角色或者物品扔至其他位置。
3. 闪光：连续扔出几个小火球。
4. 寒冬之息：在前方地面上形成冰冻，踏入会形成滑倒效果。

人物的基本属性初始皆为5，另有5点可以自行分配。创造新人物时以及以后每次升级都会获得能力点，你可以按照自己的想法，打造你的个性人物。能力分为4个派系：战士、巫师、生存、社交。50余种天赋，任君选择。

力量：影响近战武器的命中率，以及负重，以及高级近战武器使用的条件。

敏捷：影响远程武器的命中率、攻击范围以及开锁能力，以及高级远战武器使用的条件。





智力： 影响每次升级你获得的能力点数、你的意志力和心灵感应，以及高级杖类武器使用的条件。

体质： 决定你的生命值，你使用钢铁之躯的能力和魔法抗性。

速度： 影响你的行动点数量，你的反应力和偷窃能力。

洞察力： 影响你的视听范围、寻宝和潜行能力。

游戏采用的是回合制战斗，最上方的头像列就是行动次序，而技能槽上方的绿球是你拥有的未使用的行动数，红球是将消费的行动数，每移动一小格将消费一个行动数，普通攻击将消费 3 个行动数，技能有对应的行动数消耗。在战斗场景中，还有各种其他因素，比如：箱子、炸药等，玩家可以根据策略需要合理使用它们。



游戏中武器、法术、物品的获取，可通过宝箱，容器之中搜索到，通常的手段还是跟 NPC 进行交易，而这款游戏的交易相当的写实。如果你跟没有携带物品或者金钱的 NPC 交易，把很多垃圾卖给他…当你完成交易，你会发现，其实是你送给了他。当你看到心仪的武器时，没有足够的金钱时，不要担心，你可以用等价的其他物品组合来跟他兑换，当然如果你的价没达标，他会怒喊：你的出价侮辱了我！





在城镇中你会发现很多宝箱，但是周围经常有 NPC 把守，你无法正常打开箱子来摸装备。这时，你可以潜行来避开 NPC 的视野，然后偷偷地掠财，但是如果你被发现，那就会进入一场血雨腥风的战斗，通常初期就 GAME OVER 了！





这款游戏与 NPC 对话时，也会产生各种微妙的变化，有时，因为你的莽撞言语，可能就会与 NPC 发生战斗，也有可能跟同伴进入互动。当同伴头顶上出现叹号时，可进入互动对话，是爱是祸，谨言！

游戏的音乐相当唯美，轻松轻快地带你犹如在大自然中享受一般。游戏还有很多隐藏元素，比如笔者发现的秘密配方：马路上捡到的木头，一根扔到另一根上，居然可以合成相当不错的法杖，初期法师可以完虐小怪们。游戏中各种武器、装备的模型制作也相当有良心。


刚入手的法杖…像不像过年用的飞毛腿


刚新买的短裤，阿拉身材可以吧！


新买的斧头是不是很霸气，我有没有告诉你其实很廉价！


说了这么多，笔者肚子也饿了，跟美女去共度晚餐了。大家要不要一起来？

百兆俱乐部 2014 一月会员游戏推荐

编：Samtown
美：grass



阿汤有话说

细心的读者一定会发现，我们“百兆俱乐部”已经有差不多半年没和玩家见面了，为什么呢？主要是因为百兆俱乐部里优秀且好玩的游戏，如今大多都发布在了热门的移动平台上，而现在我们杂志改版了一本APP评测刊专门介绍手游，所以游戏的内容往往会发生重复。因此从2014年开始，这个栏目改为不定期发布，我们也尽量选择一些PC独占的好玩游戏来介绍给大家。PS：2013年度百兆游戏光盘已经发布，邮购全年的玩家你们收到了吗？



武装突袭：策略

吐血推荐：阿汤叔

容　　量　500 MB
关 键 句　3D射击游戏的策略版现在很流行
制作公司　Bohemia Interactive
发行时间　2013年12月





《武装突袭：策略》(Arma Tactics)是一款动作射击游戏，玩家需要控制四名武装精英完成各种军事任务，每个兵种都有特殊作战能力，你要细心观察，合理安排他们的行军路线并让其完成任务。《武装突袭》系列是目前最真实的军事游戏之一，说到军事游戏，很多人肯定觉得战地以及COD系列也是真实的军事游戏，其实不然，这两款游戏更偏重于娱乐向，目标的玩家用户都是喜欢大场面大爆破热血的剧情那类，并且主角们都是打不死的小强，总能最后生存下来。

本作的游戏模式改成了上帝视角的战术策略，从画面素质来看，非常的优秀，贴图精细不说，场景内容还相当的丰富，游戏想营造一个比较真实的环境，所以整体看上去地图设计比较复杂，各种物体充斥其中，并且很好的表现出了当地浓厚的气氛以及氛围，音乐方面实属亮点，并不是使用的传统好莱坞风格音乐，节奏和旋律都很个性化，和玩家进行排兵布阵时的状况正相吻合。







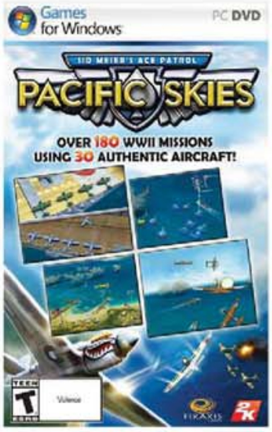


游戏的操作比较简单，触摸屏幕即可，人物的移动只需要用手指拖拽，而想使用功能道具的话再点击玩家控制的人物就行，但是游戏的难点在于各种让人看不懂的任务以及其他一些细节功能，点击屏幕右上角的地球符号，就可以进入任务界面，这里要告诉大家的是，游戏中的任务目标并没有图形指示，也就是引导，而所有需要达成的目标都是需要逐字逐句的看文字说明，可以说比较蛋疼，其他方面，武器数据，攻击方式虽然不是很难理解，但其中的一些效果仍然还是要仔细了解才行，不得不说在没有中文语言的情况下，需要一些英文基础才能玩得更爽。



既然是策略游戏，那么游戏把这一特性发挥的淋漓尽致，控制一个小队安排他们消灭所有目标，夺取重要机密，炸毁工厂等任务，系统很像前段时间出品的另一款科幻策略游戏《幽浮：未知敌人》（XCOM）。游戏中玩家所控制的队伍除了可以进行远距离射击以外，还能够悄悄的接近敌人进行暗杀，但是如果方向位置不对，很容易就会被敌人发觉，并且进入回合制阶段，所以想快速的解决敌人，还是考虑暗杀比较稳妥，除了攻击方式以外，我方可以使用的能力还有救援辅助等，为战场提供了更多的可能性，枪械的选择以及技能的升级搭配，极大的丰富了游戏的耐玩性。喜欢的朋友可以下载试试。

席德梅尔之王牌飞行队：太平洋天空



容　　量　300 MB
关 键 句　回合策略的空战游戏你一定没玩过
制作公司　Firaxis 2K Games
发行时间　2013 年 11 月 6 日



去年年初著名游戏厂商 2K 就携手 Firaxis 推出过精美震撼的空战之作《王牌巡逻队》(Sid Meiers Ace Patrol)，而年底作为这款同名游戏为背景的策略游戏也正式登陆各大平台（包括移动平台），玩家扮演的飞行员要驾驶战机和战友一同完成防守、拦截、清产等战斗任务，让大家在 PC 上领略了世界顶尖游戏大师席德梅尔的策略飞行魅力。这次游戏的战争发生在第二次世界大战的太平洋战区，其中朗阔了不少著名的历史战役：珍珠港，中途岛和瓜达尔卡纳尔岛等等，你可以选择一些代表性的飞机来完成太平洋战场的这些任务。本作采用空战加回合策略的玩法，将有超过 30 架复古战机登场，玩家可以利用任务中获取的零件来对其进行强化。除单人游戏外，本作的“Hot-Pad”模式还允许两名玩家对战，同时也支持游戏中心进行多人游戏。





末路骑士



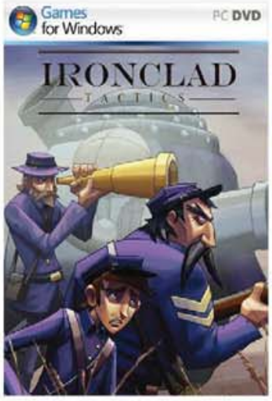
容　　量　450 MB
关 键 句　玩起来很有迪士尼 3D 动画的感觉
制作公司　Toco Games
发行时间　2013 年 10 月 18 日



《末路骑士》（Last Knight）是由 Toco Games 采用虚幻引擎打造的一款动作冒险类游戏，主人公是一位骑车可爱小马的贵族骑士，你需要历经一道道关卡达到胜利的终点，该作一共有六种场景，你走得越远，就越能看到精美的游戏画面。游戏和之前发布的移动版本一样，玩家的坐骑是一匹布偶马，在跑酷基础上加入大量动作游戏要素，除了控制方向以外，还有与敌人迎面相撞、短兵相接的战斗模式，当玩家近距离遇敌时，画面立即进入慢镜头切换来展现敌我双方的生死对决。游戏中富含着枪术元素，游戏画面精致，梦幻十足都是它的一大特色，游戏有故事模式和随机生成的街机模式，玩家还可以自定义游戏角色以及购买特殊物品，一切随你所想，快来尝试下载试玩这款游戏吧。







铁甲战术

容　　量 700 MB

关 键 句 最让人印象深刻的是它的美漫画风

制作公司 Zachtronics Industries

发行时间 2013 年 9 月 18 日

还记得前几期我们曾经介绍过的一款非常优秀的益智游戏《太空化学》（SpaceChem）吗？这次游戏开发者 Zach 和他的工作室准备带来一款新游戏《铁甲战术》（Ironclad Tactics）。这是一款即时的卡牌战斗游戏，背景设定在架空的美国南北战争期间，类似于植物大战僵尸的横版战场，蒸汽机器人成为了战场上的主力，玩家在游戏中利用点数合理并巧妙地换取卡牌最终击败对手。游戏中每个战役的剧情都将会以精美的插图配上互动美式漫画小说来展示给玩家。玩家可以在战役收集不同的卡牌，并组建自己的牌堆，成长到一定阶段后就可以跟朋友合作或者对抗。游戏中有两种模式，分别为遭遇战和 nemesis 对战模式。









地牢之心

容　　量 350 MB

关 键 句 快餐类游戏貌似更适合手游端

制作公司 Cube Roots

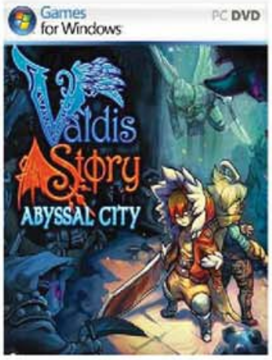
发行时间 2013 年 7 月

《地牢之心》（Dungeon Hearts）表面看是角色扮演 RPG，玩法却是移动游戏中流行的方块三消模式。开发商将这两种模式结合在了一起，从视觉效果上看很像经典的《最终幻想：节奏剧场》，不过这里的三消滚动条与 Square Enix 的那款节奏 RPG 不同，它代表的是“Fatestream（命运之河）”。游戏的音乐听来也很有感觉，角色的移动效果，怪物的随机排列，背景的切换，本作都表现得较好。玩家通过消除屏幕下方不断行进变化的彩色圆点，使自己的地宫探险四人小队（每人对应一种颜色圆点，成功消除达成游戏设定即进攻），赋予了普通三消游戏新的生命。









瓦尔迪斯传说：深渊之城

容　　量 650 MB

关 键 句 画面若是再精美一点就无敌了

制作公司 Endless Fluff Games

发行时间 2013 年 12 月

《瓦尔迪斯传说：深渊之城》(Valdis Story: Abyssal City)是一款恶魔城风格的独立游戏，玩家扮演的主角 Wyatt，在消失了四十年的圣城废墟中进行探索。玩家独自在这片被遗忘的土地上努力找回他失踪的船员，在一些盟友的援助下，他违抗了神的旨意，和凶猛的野兽进行对抗。不论从画面还是打斗感上游戏都做得非常精致，各种 boss 的战斗需要玩家先熟悉 boss 的技能，然后探索出对应的打法之后便很容易就能够通过。游戏中还有很多可收集的物品，通过这些收集的物品可以在城镇商店中换取对应的装备等，另外天赋以及各种属性加点也可以让玩家培养出自己独特的人物。









暗影狂奔：归来

容　　量 750 MB

关 键 句 强烈建议安装汉化补丁

制作公司 Harebrained Schemes

发行时间 2013 年 11 月

新作《暗影狂奔：归来》(Shadowrun Returns)是一款角色扮演游戏。本作以欧美著名的纸上 RPG 为基础开发而成，沿袭了原作的世界观以及各类设定。游戏背景设定在 2054 年的西雅图以及德国柏林，故事的开端是一宗邪恶的人体器官走私，游戏气氛根据“具有悲观色彩的黑色电影”启发而来。虽然看起来有点像是《孤胆枪手》，但是游戏中的内容远比《孤胆枪手》系列要丰富的多。游戏中，玩家要操纵一支暗影军团，使他们从一支小军队成长为一支强大的军团。







文：干掉人龙　编：小P羊　美：grass



剖析S4赛季的反蹲入侵节奏

节奏是什么？

经常在打排位或者打匹配的时候看见队友会处于一种“混沌”的状态，譬如：对面下路两人跑到中路和AP一起强推中塔，自己家的ADC还在下路慢慢悠悠的补刀；又或者是小龙刚刷，对面上单把兵线推进塔下，然后头也不回地走进河道消失了，而自己家的上单把兵线推出去后居然跑回野区刷野……这其实就是众多LOL大神嘴里常常念叨的“节奏”，不是动词大词的韵律，而是在一段时间内非常明确地知道自己要做什么，同时不想让对手做什么，并且能把这些想法转化为实实在在的优势，这就是节奏。

S4的磨菇恶心到逆天



好的节奏 举个最简单的例子，你家中、上路崩，下路略优，作为打野的你果断死死蹲在下路，果然ADC把兵线推过去后，对方的打野忍不住来GANK了，你反蹲终于有了成果，击杀对面打野＋辅助，同时上路也果断地放弃了上塔回家直接来到小龙，四人汇合杀小龙，5人团中，速推中塔。这就是打野“带起了节奏”。

为了更好地剖析LOL的节奏，这里不妨将LOL的游戏阶段按照时间点划分为三个部分：游戏开始后的10分钟（前期）、10-25分钟（中期）、25-40分钟（后期），下面就来说明下各个阶段的节奏特点。

游戏前期的节奏

在游戏的初期，各条线基本就是安心补刀。打野在这段时间要注意的就是双方清野的速度。因为S4每个人的身上都能带个免费眼，那么什么时候去插这个眼，以及插在什么地方就非常关键。

中路 首先是中路，比如中路对方是卡萨丁，我方是火人。因为卡萨丁前期推线偏弱，火人在1、2级时同他换血并争取在3级击杀卡萨丁的可能性非常大。所以在压制卡萨丁的时候兵线会非常靠前，兵线靠前了就会给对方打野带来gank的机会。这时火人可以选择2级的时候在靠近红buff的草丛处插眼。反之，卡萨丁的眼就可以晚一点放，同时卡萨丁还要密切观察火人的眼位并告诉己方打野。


1级时打野一般都需要队友帮拉buff怪

> “判断对方打野是先打红还是打蓝，可以根据上下路英雄出现在线上的时间来预测。”

打野 如何判断一个打野好不好，不是看他会不会gank，而是会不会反蹲与入侵对面的野区。打野前期所要做的就是换位思考。站在对方的角度去gank，及时靠近对方可能去的地方。打一个野怪想着下一步该干什么，比如去帮弱势路或者反蹲。一般来说3-4分钟，是打野gank成功率最高的时候。因为双方如果在均势的情况下应该都是半血，饰品插的眼时间也到了并且还在冷却，同时在正常情况下，打野此时也应该清完了两个buff怪，有双buff在身。这段时间打野就应该多关注一下线上，可以去上路或者中路寻找机会。在某一路眼断的情况下请及时帮忙补上。请时刻注意自己队友的等级，到3级跟6级的时间请务必去一次，有很大的几率斩获战果。

有侦查、入侵多重意义的一级团



上路 上单的前期节奏其实就是勾引，插眼则建议在第二波兵来的时候去插眼，因为目前上单的霸主都是类似于蒙多，龙女这些强力的发育型英雄，前期很难单杀对方，但是又不能认怂，凭什么嘉文摸得我就摸不得？！所以要打出“来杀我啊来杀我啊”的气势吓住对面，你跳过来我跳过去，必

要时还可以 ctrl+4 大笑嘲讽下。并让打野尽早来上帮忙，之后基本上就是滚雪球了。如果自己在对线时已经处于下风，那就放弃对线压制期。直接去中 gank，帮助中路建立优势。


下路就算优势很大也要好好补刀

下路 双下路的节奏非常简单，安心补好刀，不要到处跑，辅助插好眼。这里有种情况，如果下路非常顺，以至于在 10 分钟前就推了敌方的下塔。这时请不要着急去中路推线，依旧安心地呆在下路就好。因为下路有优势了，中路英雄却还没有得到充足的发育。中路三个人抢经济分经验，结果是谁都没有发育起来。对家下路会因为没有了压力而得到充足的发育。所以，前期请继续呆在下路扩大优势。

游戏中期的节奏

中路 到了游戏中期，就是中路英雄的天下了。10 分钟左右的时候，假如中路没什么大失误的话会到升至 7、8 级，这时候请把线尽量往前推并游走下路 gank。10 分钟时，下路在均势的情况下辅助应该回过一次家，并且第二次出门带的眼已经没有了，此时会处于眼位的真空阶段，会极大地提高 gank 的成功率。如果自己人提醒有眼那么便回家直接去下。gank 成功就配合其他人拿小龙。之后的对线期间请时刻保持自己两边草丛有眼。如果自己没优势，那就接着安心补兵，线上 miss 及时发信号。记住非常重要的一点，回家不出装备都行，但千万别不买眼！这个眼不光能保护你，还能及时发现对方中路的去向。


在双 buff 优势下反抓中路

打野 在这个时间段你可以稍微轻松些，如果中路是有蓝职业，那么请把蓝让给中路。在双方均势的情况下去中路 gank 的成功率并不高，这时候就需要去对方野区骚扰了。骚扰的时候请带上眼，这样可以很清楚的掌握敌方打野的动向。如果偏向 gank 型，那就多去有控制技能英雄的那路。自己家 buff 的刷新时间跟对面的刷新时间应该是保持一致的，可以试着带着中路小弟去抢个 buff 什么的。均势局则请控好自己的 buff 和小龙，并围绕着小龙去打团。


卡萨丁足足被劫压制两级


一个隐蔽的小龙眼位

上单 这个位置其实很无脑，顺了就滚雪球一直顺，崩了可能永远不能翻身做主人。逆的一方就安安心心补兵，而顺的一方抽空可以去支援小龙，帮推塔什么的。但是要注意一点，不要离开太长的时间，否则你会发现你的优势已经荡然无存。


这两个眼位用来在推敌方塔的时候观测对方动向

下路 ADC 依旧是补好每一个兵。如果有优势或者己方下塔已经被破，辅助可以配合着打野去游走，走之前别忘了给 ADC 做好眼。如果对方下塔已破，就和打野一起去中推塔。对方的辅助和打野不出意外的话也会跟过来，这样的话 ADC 在有优势的情况下可以接着去推下路并且不会有任何危险。

游戏后期的节奏

到了 25 分钟以后，如果你的装备都差不多成型了，那就该试着开团了。如果你是优势方，不妨先带线，然后主动开启团战，节奏要掌握在自己手里。落后的一方可以先打一波团探探对方的伤害，如果打不过的话，可以让一个发育欠佳的人去带线，其他人就在己方塔下死守。如果己方带线的英雄线推的很深了，对方又强攻打不下来，那么他们就很有可能让一个人回去守线。大家可以换位思考下，这里我就不做解释了。



围绕小龙的团战

> **小心大龙毁一生！**
>
> 还有玩家们在游戏后期很容易犯一个错误，就是在略有优势的情况下去强打大龙，最后却被反打一波而优势全无。在这里给大家提一个建议，当你们有优势的时候，除非对面死了 2 个或以上的英雄，否则还是不要随便打大龙为好。落后方就更不要打了，做好视野，想办法吸引走一个主力或者单抓一个对方主力之后，再考虑大龙。


确认对方主力阵亡后开大龙！

最后总结一下，前期各路稳定发展，打野在己方 3、6 级的时候 gank 成功率比较高。中路 6 级去下 gank，ADC 不要乱跑，辅助跟着 ADC，上单感觉能打过就呼叫打野。中期打野反野为主，控龙控 buff。AP 中路眼最好不要断，辅助看情况游走，上单不要离开太久。后期优势方快攻，落后方想办法骗走一个。优势不大不要打大龙，更不要浪！

编：小P羊　美：grass



世界第一 Faker手中的中路劫

S3赛季冠军队伍SK Telecom T1的中单选手Faker绝对属于LOL界的明星。出生于1996年的Faker是标准的90后选手，可能是年少气盛的关系，Faker的中路打法一直以极具侵略性的风格著称。其擅长的中单英雄包括发条、阿狸、小鱼人、酒桶以及劫，有意思的是，Faker居然还很擅长玩放逐之刃瑞雯这个通常占据上单位置的英雄。目前许多世界顶级的中单选手对Faker的评价都很高，大家甚至戏称他为LOL的梅西。另外，Faker还有一个非常有意思的传闻，那就是他参加比赛的时候从不用英雄皮肤，而这次就让我们来看看Faker是怎么玩劫的。


中单的Faker站在中间


Faker：想打败我通过你的操作

劫的英雄特点

老规矩，还是先看一下劫的特点。作为一个AD刺客职业，劫绝对不属于新手向滚键盘的英雄。事实上，这个英雄的操作量很大，因为他虽然需要贴身近战输出并主要靠技能吃饭，但劫同时又拥有远程弹道技能、分身技能和突进技能。正是因为劫拥有复合型职业的特点，所以一些LOL的老玩家在操作这个英雄参与团战时，都不免眼花缭乱，一时找不到自己在团战中的位置。另外在对线期间，劫不像那些前期爆发型的中单AP，一到3、4级就有秒人的实力，劫的高爆发期在6级，除非对手太菜，否则你很难在4级以前单杀对面，而作为一个中后期的英雄，他还需要一定的成长时间。要想玩好劫的话，前期的对线阶段最好不要随便换血。想要在对线早期中路单杀对面需要靠打野来帮忙，即便是Faker也免不了要看队友的面子。


3:04时，Faker在双buff盲僧的协助下Q+点燃拿下中路人头


和高爆发的AP进行前期对线时Faker十分的小心猥琐

劫的出装方式

出门装方案1：　出门装方案2：

Faker的劫在出装方面几乎一直采用固定的套路，不管在S3还是S4赛季，他都偏好出多兰盾并带红出门。通过认真补兵，并积累了一定的资金以后，Faker的下阶段目标一般锁定在能便于他赖线补刀的吸血鬼节杖上，但要是第一次回家时，身上的资金不够买下这件吸血装备的话，他也会回家搞一把多兰剑来对付一下，但是下一件装备还会是吸血鬼节杖。之后，劫的装备将围绕着破败王者之刃这个第一大件周旋，而Faker偏好的第二个大件则是轻语，当然，出第二个大件的时候，他就不会像出破败王者之刃时那样专注和纠结了，一般会先出个十字镐并补上一个草鞋，然后慢慢把轻语搞定。在游戏进入尾声的阶段，Faker身上的草鞋会根据对方的输出结构在忍者鞋和水银鞋之间选择，接着他会补上一把残暴之力，并设法将这件装备升级为幽梦之灵，强化劫的追杀能力和攻速，好让大招制造成吨的伤害。顺便一提，Faker有时候会把幽灵之梦和轻语的出装顺序互换一下。


神装已成型的Faker

和很多世界顶级高手一样，一般你在网上的直播视频中很难看到Faker的劫出齐六神装的情况。也许有条件的话，他会出个水银刀（在一次劫的极限对决中，Faker确实出过水银饰带）并选择春哥甲之类

的防御型装备最后撑个场面吧？

视频常见的最终装备：



劫的技能 Combo

在介绍劫的技能Combo前，先来看一下Faker怎么升级劫的技能以及他所选择的召唤师技能。


劫的符文页面

技能升级顺序 Faker的劫在1级时通常升级Q，确保劫在中单位有一定的骚扰能力和远程补刀能力，lv2升级W，lv3升级E，随后优先把Q升满，其次是E技能，有大点大。换句话说，他的劫前6级的技能升级顺序是：QWEQQR。需要注意的是，如果中单对手是近战型英雄的话，劫的前三级技能升级顺序会调整为QEW。

召唤师技能 中单暴力型输出职业一般都配“闪现＋传送”的召唤师技能，Faker也不例外。

符文天赋 在符文方面，Faker采用的是8个红色固定攻击、1个红色暴击率、9个黄色固定护甲、9个蓝色固定魔抗、2个物理吸血精华和1个物理攻击精华。这里同时也给出Faker在S3赛季采用的天赋树，大家可以以此来推测S4赛季最适合劫的天赋。


Faker 在 S3 赛季采用的天赋树

回到战斗中，之前也提到过了，劫在前几级的时候是没有什么单杀能力的，上前换血也往往是吃亏的一方。所以Faker在前期对线的时候，基本就是靠Q技能骚扰对手，如果没有打野前来协助，那么这种友好的对线就会一直持续到劫满6级。不过要是对手也和Faker一样采用的是近战型英雄的话，Faker就会打的比较有侵略色彩了。近身A人、贴脸用Q并用E技能给敢于冲上来的敌人一记印象深刻的招呼。


王子抓中被晕只好假装撤退，但Faker的W分身已经丢出去了


Faker再度按W冲上去卖萌，让对手误以为劫居然敢2级硬拼，这时王子再度回来挑飞

这是Faker在2级时的对线期间配合打野选手成功演绎的一场智商压制，从这套包含诱骗色彩的战斗中，你不难发现，劫这个英雄与其注重的是combo倒不如说更注重技能的使用策略。

劫在达到6级的时候会进入一个爆发期，此时，Faker就会开始留意各条线上的动向。寻找任何血量过半或接近过半的输出职业。不得不说，劫在对付EZ这样能逃的英雄也很有一套。


先用W技能缩短和EZ的距离，逼迫EZ甩出闪现或者跳跃技能。如果EZ还有瞬移类技能的话，你也跟着交掉一个，然后用大招R追上对手


一旦追上对手就简单了，E技能开启缓速敌人，然后近身A人贴脸甩Q，半血以下的脆皮绝对妥妥地交人头了

劫在追击脆皮的时候，连EZ这样能逃命的职业也会深感恶寒，因为他能比你多闪一次（配合召唤师技能可以闪3次）。而6级爆发的追人阶段算是劫最快乐的滚键盘时期。

团战技巧

因为劫同样是一个比较脆皮的职业，所以注定了劫在团战时不能向追敌时那么奔放洒脱。Faker在团战时一般会游走在中、后排的位置，如果对方突脸半肉正在攻击己方脆皮的话，他会试图用E技能给对方的突进半肉职业制造缓速的不利状态，丢一个短CD的Q然后立即后撤。记住，劫的目标始终是对方的脆皮，但也不能为了对付脆皮而把自己卖给对方的肉或者半肉。另外，这里还有个一个小技巧，喜欢劫的朋友可以学习下，就是可以先W分身出去，然后本尊后退，并使用E技能，用这个方法来安全远距离推线。


劫参与的小型团战

FPS BANG! 我比较喜欢打枪



文字编辑：
X 先生、咖啡

版面设计：
咖啡

参考原始文献：
Felix@ 知乎中关于 FPS 的回答
维基百科
百度百科

小编寄语：
童鞋，不来一发吗？

名词解释

FPS

第一人称射击游戏（英语：First person shooter，简称 FPS）是以主视角进行的射击游戏。玩家从显示设备模拟出主角的视点中观察存在的物体并进行射击、运动、跳跃、对话等等活动。

严格来说第一人称射击游戏属于 ACT 类游戏的一个分支，但和 RTS 类游戏一样，由于其在世界上的迅速风靡，使之展成了一个单独的类型。

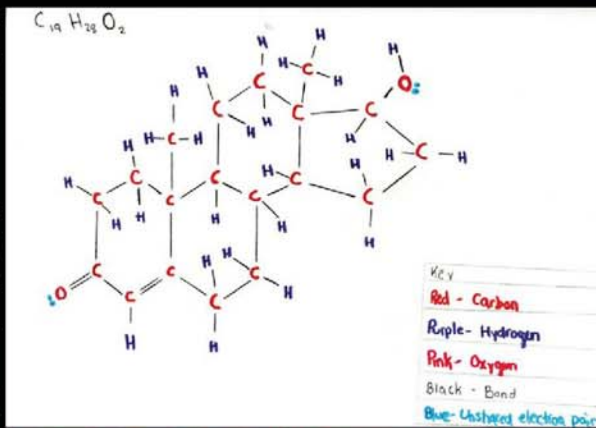


我们为什么喜欢打枪？

"I'm kind of trigger happy."

原始渴望

早期的 FPS 受限于图形技术，无法表现出较好的临场感，所以大多数游戏作品都会倾向于更爽快的杀戮感。玩家们拿起武器对抗怪兽、恶魔乃至各种奇形怪状的装甲，激发人类对原始恐惧的抗争——既给了玩家酣畅淋漓的游戏体验，又满足了他们惩恶扬善的英雄情结。



睾酮是一种类固醇激素。它是男孩好动、好竞争、敢冒险，渴望成为最强壮、最勇敢、最坚强的男子汉的重要原因。它也让你喜欢看鲜血喷在屏幕上。

1973 年诺贝尔生理学和医学奖得主康拉德·劳伦兹通过研究动物行为发现，攻击性是动物本性，而且种群内部的攻击行为要远远多于种群间的攻击行为。所以，暴力是人类本能。一些包括海明威、钱德勒和汉密特这样的作家带来很多暴力的描写，也引伸出了"暴力美学"这个词。

人类社会能发展到今天，当然需要压抑或宣泄暴力倾向，减少攻击行为，这是整个人类文明史的主题。文明的进展就是对这种暴力的掩饰和压抑。例如中国古人就曾经说过："智慧出，有大伪。"就说是人要"装"得不那么暴力。文艺作品中的暴力是模仿的，可以把暴力描写的很美，但没有直接的副作用。想要宣泄暴力，相比拿枪上街扫射，在 FPS 中爆头的危害小得多。

Doom

毁灭战士

1993.12.10

《金钱本色》有一幕中，汤姆克鲁斯拿着一个箱子出现在台球间，里面装着自制的球杆。有人问了：‘你里面装了什么？’汤姆克鲁斯露齿而笑：‘毁灭。’接着大屠杀般的击败了所有人。”

游戏设计者约翰·卡马克根据电影中阿汤哥的台词为这款全球有1000万玩家的FPS游戏起了“毁灭”这个名字。

纯粹的暴力、血腥的屠杀和恶魔崇拜的想像就是这款游戏的代名词，它唤起了玩家最原始的杀戮渴望。

不过光靠血腥暴力并不能使该款游戏成为传世之作，Doom在游戏3D引擎方面也开创了不少先河：

- 引入地形高度差（可以爬台阶了，有木有）
- 墙壁不再是只有垂直的
- 所有表面实现材质贴图
- 实现光线层次（怪物可以从黑暗处跳出来吓唬人了）



小学生也许会喷：“这就是你们当年玩的神作？就这画面？”我要说：“U Know Egg！”（请直译）

拓展阅读

Voodoo 显卡

1995年11月6日，人类历史上最伟大的显卡——基于SST-1架构的Voodoo横空出世，标志着PC彻底进入3D时代。它用仅仅两年时间就，确立了业界的霸主地位。当时Voodoo是世界上市场占有率最高的3D芯片，市场份额高达85%。众多3D游戏都为3dfx专用的Glide3D API进行优化开发。后来1997年11月发布的Voodoo 2使用了更多革新技术，首先是核心频率由Voodoo的50/50MHz一下提高到90/90MHz（目前主流显卡频率800-1000）。显存数量的也从Voodoo的4MB一下扩充到了8MB或12MB（目前主流显卡显存1024-2048MB），Voodoo2在相同时钟周期内能能比Voodoo多处理一倍的数据，并且Voodoo 2还加入了双卡连接技术。可以说这块显卡，让之前的各种大胆的游戏设计尝试终于有机会完美呈现，也为开启FPS的黄金时代打好了基础。



Duke Nukem 3D

毁灭公爵 3D

1996.1.29

同样是姓“毁灭”的，“公爵”增添了不少幽默成分，以及……当年我们热衷于寻找的那些“小福利”——我的嘴很严，才不会告诉你里面有穷（luo）困（ti）少（wu）女（niang）之类的东西，反正若是你找到了，捐点美钞给她便是了。

在开创性方面，该款游戏已经可以让玩家对游戏环境造成破坏了，以及基于IPX协议让玩家在局域网中对战。



墙体破坏



为穷困少女献上一份爱心是每个玩家应尽的义务！系统自带马赛克！

黄金时代

1996-2001年是FPS迅猛成长的黄金年代。随着毁灭战士的成功，射击游戏粉丝数量急剧上升，而FPS，已经不再是ACT类型中的一个小类了。



Quake

雷神之锤

1996.6.22

第一个真3D实时演算的FPS游戏（前两个是伪3D的），名气大到不玩游戏都知道它——Quake的另一个作用就是测试显卡……

雷神之锤系列从面世以来一直功勋卓越，对后世的FPS游戏产生了重大影响：

- 游戏引擎被拿去开发了许多游戏作品，著名的有《半条命》系列
- 是电子竞技活动的开山鼻祖之一（就这点，就可以拿一卡车奖杯砸死它了）
- 用户可以自己编辑地图，间接造就了许多现今的游戏开发人员



Quake用这样的画面测试显卡

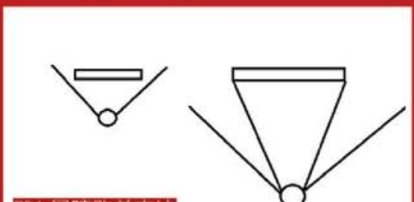
Quake还开启了多人游戏的新时代。它允许玩家联入互联网上的服务器，或者别的玩家用自己的电脑建的主机。游戏模式包括了DeathMatch(DM) 和 Capture The Flag (CTF) 等多个模式；而它的游戏引擎引入的几种高难度移动方法，比如Bunny Hopping（超级跳）和Strafe Jumping（平移跳）一下子提高了游戏对战的激烈程度，且拉开了一般玩家与高玩之间的差距。

雷神系列另一个竞技要领是“背”地图，熟悉地图上每一把武器以及奖励的刷新地点，安排合理的进攻和逃跑线路也是其他FPS对战游戏中鲜有的。

拓展阅读
FPS 晕眩症

随着 FPS 游戏正式 3D 化，一种叫 FPS 晕眩症的毛病也开始在玩家中流行。三维的第一人称是一种拟真程度相当高的游戏。在电脑屏幕上所显示的画面，就是游戏当中的“你”所看到的画面。所以在玩射击游戏的时候，大多数玩家都十分投入，感觉身临其境。

人类感觉自己运动状态的方式有两种，一种是通过眼睛来看，另一种是通过藏在耳朵里的位置感受器来感知。耳朵靠三个两两垂直的骨性管道里液体的流动方向、速度来感知身体移动。在 FPS 的世界里，专心瞄准的你直盯屏幕，视角也会随着游戏中角色的晃动。这时候，眼睛就会告诉大脑：我正在快速的移动。但其实你还在椅子上坐着，耳朵会履行自己的职责：加速度为零，位置坐标未发生变化——这种冲突的信息让大脑越来越紊乱，受不了刺激，它就吐了。从此以后，游戏玩家中就分成了两类人，一类能玩 FPS，一类能吐着玩 FPS。



FPS 晕眩改善方法

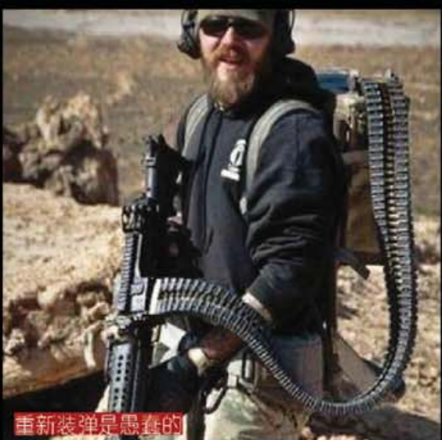
FPS 晕眩症状的治疗方法：

提醒大家，如果出现 FPS 眩晕，请立即停止游戏，休息眼睛和身体。

不要长时间紧盯着屏幕，时不时地把视线挪开，让大脑知道自己的身体没有移动。

游戏中，避免过快的移动视角。鼠标灵敏度调慢一点，避免急停急退、甩抢、近身绕圈。

购买较小尺寸的显示器，避免强烈的沉浸感觉。



重新装弹是愚蠢的

Unreal Tournament
虚幻竞技场

1999.11.30



有弹道的高端有戏虚幻竞技场

时至今日，虚幻（Unreal）这个名字作为游戏可能早已被玩家淡忘，但作为游戏引擎，它依旧名震四方！

基于它开发的大作无数，除《虚幻竞技场3》外，还包括《战争机器》、《彩虹六号维加斯》、《镜之边缘》、《荣誉勋章：空降兵》、《质量效应》、《生化奇兵》等等。在美国和欧洲，虚幻引擎主要用于主机游戏的开发，在亚洲，中韩众多知名游戏开发商购买该引擎主要用于次世代网游的开发，如《剑灵》、《TERA》、《战地之王》、《流星蝴蝶剑 Online》、《一舞成名》等。iPhone 上的游戏有《无尽之剑》（1、2）、《蝙蝠侠》等也是基于虚幻的移动版引擎技术开发。

虚幻和雷神之锤一样在设计上更注重于玩家对战，当年开发商 Epic 还把虚幻初代的关卡设计外包了出去……

但由于武器设定了两种不同的弹道模式，大大增加了武器掌握的难度，所以在当年，U 系列在普通玩家中的火热程度及不上 Q 系列。

Tribe 2
部落 2

2001.3.28



Tribe 2 开发第三个战斗维度

这款游戏国内很多人没玩过，也被同时期的 CS（反恐精英）风头所掩盖，可它的概念设计非常超前：

·Tribe 2 没有故事模式，是个团队竞技游戏，最多支持 64 vs 64 的对战（你没看错，128 人的战场）。有载具，有喷气背包。

·由于引入了这个喷气背包，与别的 FPS 不同，部落 2 不仅需要在水平方向上快速移动，而且需要考虑在垂直方向上的移动。

我为什么要加上这款不火的游戏？因为当年哥玩过，也被新奇的玩法震撼过，后来有不少游戏借鉴了它的超前设计也证明了哥的眼光是准确的！

Halo
光晕（又译：光环）

2001.11.15



光晕，士官长的进化

主机平台上最成功的 FPS 作品之一。

小说、漫画、电影、手办等衍生周边让其形成了特有的光晕亚文化——火爆美剧《生活大爆炸》中四宅男最爱的游戏之一。

光晕的多人模式获得了爆棚的赞誉，可这货在 Xbox 平台开卖的时候，Xbox live 还没上线。想要对战，要么在同一台电视上分屏，要么把多台 xbox 连到同一个局域网里，非常不实用。

《Halo》主要剧情围绕着超级战士 S-117“约翰”（John），又称“士官长”（Master Chief），一个经过基因强化改造的人类，与 A 级战略人工智能科塔娜（柯塔娜）。科塔娜装置在士官长的头部盔甲上，可以随时与士官长对话。

光晕的武器和敌人都是萌萌的，作为一款 FPS 游戏，它缺少了血腥暴力的元素却得到了人们的喜爱——这是为什么呢？

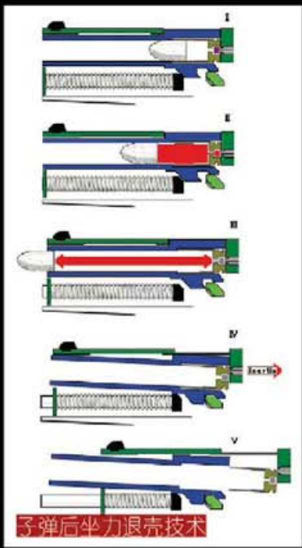
好吧，玩 FPS 并不是为了屠杀，我们更多的还是为了享受游戏的乐趣。

射手帝国

"Guns, I need many guns."

荷枪实弹

早期的FPS游戏都是天马行空，追求爽快；而之后的游戏渐渐讲究真实性，都是"真刀真枪"哦！追溯起来，就要先说说N64平台上的作品《黄金眼》。它的出现，第一次证明在游戏机平台上，用手柄也可以带来不错的FPS体验。它带来的一些元素，比如多任务目标，狙击步枪的放大瞄准，潜入元素，成为日后FPS的标准设定。这款游戏已经可以根据着弹点的不同来计算不同的伤害了。"爆头"的概念很可能就是这款游戏最早引入的。（也有一说是Team Fortress在96年的一个Patch之后引入了狙击枪的爆头机制。想想几年前的毁灭战士，它连准星都没有）可以说，除了画面，黄金眼基本具备了今天我们玩到的优秀FPS的所有要素。


子弹后坐力退壳技术

大多数FPS游戏判定方式两种：一种是真实弹道，子弹是一个被模拟出来的实体，有飞行的时间，是否能够击中移动中的目标需要进行计算。这种类型的游戏比较少。第二种是随机弹着点，子弹并不存在，没有飞行时间，开枪即中，能否击中移动中的目标只在于弹着点是否与目标重合。CF、CS等都是采用的这种方式。高端一些的FPS会给武器制作"子弹散布"的分布函数，也就是不同武器可以感觉到不同的子弹飘散程度。这种散布概率是用真实武器的统计数据模拟而的，玩起来就顿时感觉高大上。由于这些成功的FPS游戏出现，玩家也可以互相攀比谁是高手，谁是菜鸟。

Delta Force

三角洲部队

1998.11.1


三角洲的核心是寻找远方的小色点

说它是军事战术类FPS的鼻祖，并开创了主副两把武器的先河。

三角洲部队的主武器的选择包括M4+M203、M249 SAW、H&K MP5、M40A1 sniper rifle和Barett Light .50 cal。单人战役模式也已经开始设计多样化的任务，而不是仅仅找路和杀光敌人。类似护送，暗杀，伏击，夺取等等任务开始出现。

虽然因为穿墙Bug（后发布补丁修正），脑残的固定（顺序固定）复活点机制以及武器的不平衡（SAW太强），DF并不适合作为竞技游戏。但在当时在中国的网络里，还是产生了好多DF战队。而团队夺旗模式以及在对手背后捅刀子也的确给大家带来很多欢乐。

Half-life

半条命系列

1998.11.8


半条命撬棍教授

和很多玩家一样有个疑问——为啥中文要翻译成"半条命"？

使用经过深度改造的Quake引擎开发（据说70%的代码被重写）。利用脚本事件，Half-life基本上算是开创了FPS的叙事时代。

由于没有关卡，没有过场，没有任务，玩家的游戏体验是无缝式的。本来打FPS的单人，我习惯过了几关就放下，隔天再打。而玩半条命很容易就会让人忘记时间。我总是会想要再往前走走看，这种代入感和沉浸式体验要比同期的其他FPS要强很多。这些特点和创新使Half-life收到了大量赞誉。有媒体甚至称其故事模式为毁灭战士以来最好的FPS。

此外，该系列中的Counter-Strike（反恐精英）也是迄今为止人气最旺的FPS对战游戏。

拓展阅读
真枪与假枪

说到了写实风格FPS，我们就来谈谈这些所谓枪械的"射击手感"。大家都晓得，真枪射击时需要学习的。呼吸会影响准度，天气会影响准度，瞄准器械会影响准度，就连扣扳机的动作也会影响准确度。

在所有因素中，后坐力是最基本的干扰因素。由于枪膛中的火药气体在推动弹头向前运动时，同时也产生了一个推动枪膛向后运动的力——后坐力。后坐力的方向是沿枪膛轴线向后的。而一般步枪托或手枪柄支持在人体上的受力方向线处在枪膛轴线的下方，因此在射击时就产生了个力矩。当我们持枪射击时，这个力矩就会使枪口向上跳动的。当我们横向持枪射击时，这个力矩就会使枪左右跳动，所以大部分枪械还会受到后坐力对精度的干扰。为了模仿这种操作现象，我们也在游戏中看到了大量的向上跳起的子弹。游戏不再是"指哪打哪"的无脑操作。所谓的"压枪"成为了连续射击状态下每个玩家都会的基础。

除了击发那一瞬间的状态，影响射击准度的还有子弹在空中的路程。早期的枪炮内部是没有膛线构造的，称为"滑膛枪炮"。枪弹不旋转，射程短且准确性差，一般80米外就得靠人品了。后来出现了后填装式枪和定装弹药后，有膛线枪械才成为主流。膛线可以使子弹出膛后螺旋飞行，增加稳定性，准确性，杀伤力以及射程。但就算这样，子弹依然会受到地心引力的拉扯，在远距离上向下跌落。为了避免操作的麻烦，大多数的FPS游戏不会模拟这种跌落的状态。但还是有一些写实的游戏忠于这种子弹轨迹，例如ARMA（也许不能算FPS）。


瞄准尺


半条命衍生CS

幻想无疆

如果你认为FPS只能满足你爽快的杀戮感，那你就错了。

随着图形技术的进步和游戏产业的扩大，FPS不再是只能打枪的类型了——没人规定过FPS只能打枪哦！

Planetside

星际Online

2003.5.20



行星边际2

这是少数几个较为成功的MMOFPS之一。一代作品国内曾经有过一段短命的代理时间（国内名为《星际Online》），并且于2012年发布了二代作品（国内由第九城市代理，命名为“行星边际2”）。

初代最多支持399人同一地图战斗，二代这个数字上升到2000。游戏中玩家加入三方势力中的一方，与其他两个势力不停的争夺地图上的战略点，从而实现领土控制。

星际引入了大量载具和武器，并配以复杂的角色成长系统。玩家需要在战斗中积累经验，解锁证书以解锁新的装备。其实游戏的整个设计概念很大程度借鉴了我之前讲到的“部落”这款游戏。

说实话我并不认为MMOFPS能获得很大成功。又要长跑又要打枪其实是很累人的一件事情，很大程度上影响了游戏的乐趣体验。

Bioshock

生化奇兵系列

2007.08.21



bioshockb 生化奇兵一样是打枪，多了太多游戏内涵

美轮美奂的画面，渐进式的故事发展以及FPS的游戏方式造就了这一款艺术品。

Bioshock的出现，也让人看到了FPS这个游戏类型还可以有怎样的可能性，也为日后的作品树立了一个新的标杆。

它的画面美丽并不光是建立在游戏引擎或者电脑硬件的基础上。更重要的是游戏制作的美术人员对这游戏世界整体的热爱。游戏的艺术品属性让它需要艺术家极大的时间投入。

Kkrieger (95K小游戏) 2004.04.01

这里提一下这款游戏。它在FPS历史上的地位是因为奇小的体积。整个游戏的大小是95k（97280 B）。运行时它会自己解压，需占用200-300MB的内存空间。这么小的体积能完成一个3D的第一人称射击游戏实在让人惊叹。这款游戏的制作中使用了很多C++语言，还有少量的汇编语言穿插其中。



Portal

传送门系列

2007.10.09



Portal 一样是射击，射出去的不是子弹

《传送门》（Portal）是一款由Valve所开发的第一人称射击解谜游戏，于2007年与《半条命2：第二章》、《军团要塞2》等游戏一起装置于《橙盒》游戏包上市，该游戏以一连串的解谜难关组成，玩家必须利用手中的“光圈科学手持传送门装置”（简称为传送门枪）打造传送门，为自己开条到出口的路。该游戏只有两个人物，主角与人工智能—GLaDOS。该游戏的创作概念源自一群迪吉彭理工学院学生开发的解谜游戏《Narbacular Drop》，后来这些学生被Valve雇用，而《传送门》就是他们日后的创作结晶。

虽然该游戏的剧情长度很短，但该游戏依然被认为是2007年最出色的游戏之一。该游戏独特的玩法以及黑色幽默的剧情普遍获得评论家赞赏。续作《传送门2》于2011年4月18日推出。

《传说门》就是一款完全不暴力的FPS，它也并不考验玩家的反应速度。更多的是需要玩家思考如何破解问题。

拓展阅读

游戏鼠标

说起FPS，谁又会忘了鼠标呢。随着FPS游戏对操作的要求提高，无论是鼠标定位还是鼠标点击都需要跟上游戏的节奏。在真枪实弹的FPS流行时期，射击游戏也开始走上电子竞技之路。职业选手们开始有自己的偏好的鼠标。特别是同一时期“机械鼠标”被大量的“光电鼠标”替代，随后的各种“游戏鼠标”，“电子竞技鼠标”就是从那时候开始蔓延。



ie3.0

Borderlands

无主之地系列

2009.10.20

很多玩家认为这并不是一款严格意义上的FPS游戏，但我想说，它是第一人称视角的，它是个拿枪射击的游戏，这不就是FPS吗？只不过更新颖更有乐趣。

虽说加入了“暗黑式”的打宝模式，可谁说过FPS不能Farm的？

估计在无主之地出现之前，没有人会想到有一天，FPS游戏里的怪物掉落会分白色，绿色，蓝色和紫色。刷地城爆装备这种事还能用枪枪枪来干？可以的。你去玩玩无主之地就知道了。

这么新奇的游戏，我在第一次玩的时候，就被吸引了。多职业选择，开放世界，任务导向，RPG式升级，装备分等级，技能树……怎么看怎么是个ARPG的设定，除了，它是个FPS。难怪游戏开发商称其为“角色扮演射击”游戏。

无主之地让我们看到了FPS这个类型还能有怎样的可能性。



无主之地2 ARPG设定

史诗感受

随着图像技术的迅速发展，FPS 画面也日趋真实完美。让人身临其境的感受战争的残酷和胜利的来之不易——警告世人：珍爱和平，远离战争！

提起 FPS 最近的变化，就要讲一讲本世代的两个技术升级 PhysX 物理引擎和 DX11 升级。

2006 年 2 月，Ageia 发布了首个专门用来处理物理运算的微型处理器——物理处理器（后来被 nVidia 收购），称为 PhysX。它执行物理运算的效率比当时的 CPU 与物理处理软件的组合高出 100 倍。这个市场上还有另一个巨头是 Havok 物理引擎。它是 PhysX 物理引擎的竞争对手。因为物理计算能力的提升，玩家在 FPS 中终于可以见到大量可破坏的场景。比如子弹射中敌人后的感觉不再是一枪毙命，而是可以看到目标被击中后的物理变形。

在 Win 7 推出之后，微软提供了新的 DX11 标准。DX11 的灵魂是曲面细分技术。计算机不能直接生成曲线，当然更不能直接生成曲面。我们在计算机屏幕上看到的曲线、曲面实际上是由无数个三角形拼合构成的，构成曲面的三角形数量越多，曲面过渡就越自然、看起来就越真实。曲面细分技术，就是显卡在图形处理中，根据画面 3D 框架，适当的增加物体轮廓上的曲面三角形数量，从而将这些轮廓渲染得更加真实自然。在明显的曲面细分效果之外，DX11 还为游戏带来了实时局部反射、景深、水面特效、动态模糊等画面特效，展现了当年最前沿 PC 游戏的画质成就。正是因为有了全新的技术支持，玩家才能获得史诗一样的游戏感受。

拓展阅读
关卡设计

在硬件和画面差距之外，COD 游戏的与众不同在于它的编剧。不同的关卡设计可体现出游戏的区别。大部分初期的 FPS 游戏，关卡几乎是全封闭空间，看似有很多门或通道，但实际上都是点缀或者死胡同，过关只有一条或两条路，玩家会感觉是在走迷宫。这时候道路选择的自由度很低。很多时候游戏的张力需要隐藏的恐惧和惊喜以及视觉效果来弥补。后来关卡有了场景变化，但是在部分开阔场景中则是用“玻璃墙”制约玩家的选择，看着前方是一片开阔的平地，就是卡在那里的空气墙走不过去，必须按照关卡设计者规定的路线走。到后来的关卡设计虽然也只有一条，但是在玩家体验的过程中却会感觉到这条路是他自己探索发现的，感觉不到设计师的存在。经典的比如 CoD 中很多环境复杂的贫民窟关卡，玩家几乎不会感觉到类似“玻璃墙”的硬性约束，而关卡设计师成功之处就在于能够让你产生这种自由选择的幻觉，同时让你乖乖的按照他设计的路线走。

Medal of Honor

荣誉勋章系列

1999.10.31

荣誉勋章系列也有着超过 10 年的历史，其首部作品是 PS 平台上的。我玩到的第一部作品则是 2002 年 1 月 22 日首发的 Windows 平台的 MoH: Allied Assult（系列第三部，Windows 平台的第一部）。这部斯皮尔伯格参与编剧的作品复刻了 D-Day 的抢滩登陆战。在从 1999 年到 2010 年长达 11 年的时间里，荣誉勋章在各种平台上推出了一共 12 部二战题材作品。然后在 2010 年又用荣誉勋章这个名字（没有副标题）制作了一款现代战争 FPS。然后在 2012 年的 Medal of Honor: Warfighter 惨败后，EA 于 2013 年宣布不再开发 MoH 后续作品。（EA 把宝压到了战地系列上）

关于荣誉勋章其实没什么好说的，它就是这么一个中上品质的系列。曾经有巨大潜力，但却一直缺乏创新而跟风其他作品，最终也由于自身的平庸而消亡。



荣誉勋章：复刻了 D-Day 的抢滩登陆战



战地 4

Battlefield

战地系列

2002.9.10

战地系列在 10 多年后，成了当今两大 FPS 系列其中的一支（另一个是使命召唤）。

该系列因最初的战地 1942 的多人对战而火热，如今也逐渐成为了一个高品质 FPS 游戏的代名词——探究战地系列和使命召唤系列哪个更好玩是当代 FPS 们一大热衷的话题。

哥原本并不是战地系列的粉丝，电脑里装也是它的老对头使命召唤……但最近听说这个系列的第四代被那啥了——我忽然对这个系列又非常感兴趣了，呵呵呵……

Call of Duty

使命召唤系列

2003.10.29

关于这个系列，估计只要是个 FPS 玩家，就都能说出一二三来。

初代是个惊艳的登场，荣誉勋章复刻了 D-Day，使命召唤则复刻了斯大林格勒保卫战——二战题材总是那么的受各层次玩家们的欢迎，我想这可能是人类对抗邪恶的共同意识吧。

使命召唤系列的出彩在于它故事模式的叙事能力和多人模式的爽快感。就初代来说，和其他同题材游戏中的“独狼”风格不同（如 MoH），故事模式在大部分情况下，玩家有了 AI 队友。即使他们很菜，但多少会让人有在真实战场的感觉——你不是一个人在战斗。此外出色的脚本事件，别具一格的叙事方式，震晕的视听效果，举枪瞄准等等设定，会让大部分玩家有一种耳目一新的沉浸感和史诗感。如果一定要问到底是什么使这个系列成了有史以来最赚钱的系列之一，那么我会用一个装逼但是还算准确的词——“电影化叙事”。



COD 二战老枪瞄准角度

编：X 先生　美：grass

攒机月月谈

马年马不停蹄地飞奔而来。读者见到这份杂志的时候应该快要过情人节了。小编在做内容的时候本来想做两个《情人节 IT 礼物指南：男生篇》和《女生篇》给大家做参考。结果发现，世界上根本就没有适合女生的 IT 礼物，除非是土豪金 iPhone 5s 那也不用挑选……我想得太多了。回头看看攒机市场，似乎厂商们都把大量精力投入到移动领域的争夺中，台式机市场比较平静。那么本期攒机月月谈不妨就试试看和苹果产品同等价格能配出什么电脑吧。

iPad mini 同价电脑



CPU　¥426
AMD X4 760K

虽然 AMD 单核性能较弱，但它算高性价比四核。FM2 接口，核心频率 3.8GHz，Turbo 频率 4.1GHz，4M 两级缓存，额定功率 100W，32nm 工艺。



主板　¥479
微星 A88XM-E35

支持 FM2+ 和 FM2，稳固的军规用料，耐热、抗潮湿。宣传支持两万七千小时稳定运行，三年免费保修更换。价格也比较实惠。



内存　¥269
金士顿 DDR3 4G

1600MHz 主流频率，传输带宽可以达到 12.8GB/s，CL 延迟 11，4G 容量基本够用。内存价格最近略有波动。



硬盘　¥329
希捷 500G 7200 16MB

一线品牌，16MB 缓存略小，但是价格便宜，质量可靠。闲置时可以有低于 3.9 瓦的高效率储存。



显卡　¥599
镭风 HD7750 1GD5

900MHz 的主频，128bit 的 4500MHz 显存频率。虽然显存较小，但在小屏幕上不碍事。作为一款低价 AMD 显卡，玩目前主流的网络游戏没有压力。



机箱　¥139
先马领军

背部理线，钢板烤漆，侧漏光。游戏感比较强。有双 USB 3.0 接口和 SD/TF 二合一读卡器。前面板留有空间给玩家自定义安装风扇。



电源　¥109
先马刺客 430

宽幅设计，支持背线。加强了 5V 电路的输出电流，待机下支持更多 USB3.0 充电，提供 900mA 快速充电。



显示器　¥499
惠科（HKC）S932

这款显示器售价不到 500 元，算是整套配置的短板。在低价显示器中，HKC 还不算太乱来。19 寸的屏幕采用 1440*900 分辨率，没有达到 1080p 的全高清，但适合桌子尺寸较小，经常处理文本的朋友。



鼠标键盘　¥39
现代 HYma61

便宜的键盘鼠标套装。采用双 USB 接口，适合日常使用。虽然价格低廉，但两款设备表面设计都花过功夫，不会有很明显的劣质感觉。

总计：约 2888 元

iPhone 5s 同价电脑



CPU　¥1239
酷睿 i5-4430

Haswell 构架的新 i5。内置的显示能力比第三代提升了一倍。虽然平时用不到，但也是个备用。还有一个特点是降低了待机状态下的频率和功耗，更加节能环保。4430 在 i5 系列中处于价格低端，性能用来玩游戏不会有问题。



主板　¥549
微星 B85G41 Mate

在同档次主板中的价格较为实惠，做工扎实不花哨。虽然在拓展 USB 接口方面有一些设计缺陷，但不影响正常使用。



内存　¥516
金士顿 DDR3 8G

单条 8G 内存在这个价位的电脑中比较实惠。特点是功耗低、热量小。使用耦合电容，保持工作电压稳定，做工优秀。单条 8G 金士顿不会有兼容性问题。



硬盘　¥399
希捷 1TB 7200 64MB

SATA3 的接口 6Gb/s 传送速度。适合家庭使用，性能比较稳定。



显卡　¥1199
昂达 GTX660

GK106 核心显卡，目前较看重的 CUDA 核心有 960 个，24 条光栅单元，80 个纹理单元。在一般的游戏测试中都能获得较高的评分。昂达的版本就是 NV 原装公版，稳定性有保证。显卡体积较大，看起来很剽悍。



机箱　¥239
游戏悍将特工 1 雷装

最大特点是滑轨式样的显卡散热装置和智能温控系统。可以良好支持大块的显卡。昂达显卡本身体质就不错，在其中更加游刃有余。0.7mm 的板材做工用料也还不错。



电源　¥189
游戏悍将红警 400w

主动式额定 400W 电源，支持智能温控。



显示器　¥829
飞利浦 227E4QHSD

这款显示在 21.5 寸的大小中获得了 1920*1080 全高清 IPS+HDMI 的组合。性价比突出。飞利浦的品牌在显示器市场上最近几年势微，但总体还是让人放心的。



鼠标键盘　¥129
精灵雷神 G3 套装

键盘按键结构紧密，键程行程短，手感殷实。鼠标支持 800/1600/2000 三挡变速，是入门级别的游戏鼠标和键盘套装。

总计：约 5288 元

MacBook Pro 同价电脑



CPU　¥2129
酷睿 i7-4770

LGA1150 3.4GHz 8M 三级缓存。四核心、八线程，完美胜任高性能游戏用户需求。随意多开窗口，一边看电影一边打网游，完全不会卡。解压缩、转格式什么的就是比别人快。不带 K 不能超频，适合普通玩家。



主板　¥699
华硕 B85Pro

不超频的情况下，使用 B85 主板比旗舰型 Z87 主板差距并不明显。华硕的 B85 大板做工优秀，拓展性能良好，品质也很有保证。反正不超频，不多显卡，干脆买一款稳定放心一点的大牌显卡。



内存　¥539
金士顿骇客神条 DDR3 8G

骇客神条 BLU 系列的 8GB 内存。一般使用已经足够，如果对内存有更大需求，也可以挑选两条 8G 的。



硬盘　¥649
希捷 SV35 2TB

希捷的监控级别硬盘，7*24 小时全天运行，平均无故障时间 100 万小时。单碟 1TB，性能指标达到目前主流标准。有 1、2、3TB 三种大小容量可以选择。



固态硬盘　¥639
浦科特 M5s128G

采用全新主控系统的固态硬盘。每秒 4K 随机读写高达 76000/54000 次，连续读写 520/200mb。这些指标在同档次固态硬盘里属于中上。128G 的空间安装系统和热门游戏基本够用。如果有多余的钱可以选择 256GB 版本更强性能的硬盘。



显卡　¥2399
技嘉 GTX770WF3 2GD

2GB 显存版本的 770 显卡。虽然同款还有主频超频的版本。但是考虑到新一代 GTX7 系列显卡会控制 GPU 温度自动调节 BOOST 的频率，所以普通使用中性能和超频版本差别不大。显存采用 2G 也已经基本够用。GTX770 在现在大部分游戏中开到最高特效也能感觉流畅。



机箱　¥359
恩杰 H230

采用不对称设计。外观简洁大气，静音能力比较好。自带三风扇，模块化接口，免工具安装。容纳大型显卡没有问题。有白色和黑色两种可以选择。



电源　¥359
航嘉多核 WD600

额定功率 600W。有着比较长的走线支持，最高转换效率 85%。虽然做工方面还有提升空间，但价格非常实惠。



显示器　¥1099
明基 RL2240HE

明基的电子竞技不闪屏中的 21.5 寸型号。它虽然是 TN 屏幕，可视角度 170/160 没有达到 IPS 屏幕普遍的 178/178，但是它的响应时间短。特色暗部加亮功能对一些游戏玩家比较有用。21.5 的显示器大小玩游戏够了。如果喜欢看片子的话可以替换屏幕更大，色彩更明艳的显示器。



鼠标键盘　¥418
罗技 G400S 罗技 G103

罗技经典鼠标 MX518 的最新升级版本。最高 4000DPI，两千万次超长按键寿命。键盘 6 个可编程 G 键，5 键输入不会干扰，键盘布局较为合理。

总计：约 9288 元

圆筒形 新苹果 Mac Pro


什么时候电攻杂志社也能配备这样的工作站呢？

前面一页介绍了在2888、5288和9288水平下可以获得的DIY电脑配置。对比下来感觉一台iPad mini约等于入门级别的普通游戏电脑。一部iPhone 5S的价钱已经能购买i5+660的主流电脑。最低配置的13寸MacBook Pro笔记本已经购买一台i7+770+固态硬盘的强力游戏主机。看来现在传统PC电脑配件还是相对较便宜的。

说到了苹果，它家自己也出产台式电脑。之前的Mac Pro工作站被很多设计公司和艺术家使用。最近它推出了全新一款Mac Pro、可以算是产品线中性能最强的一个王牌。基本上它就是目前“做得最好的”商用量产个人电脑产品，价格也是三千美元起售。这个价格不包括显示器，需要显示器的话，用户可以自己购买。它能支持三台4K级别的高清显示器。

仔细研究新Mac Pro的配置，最难得的是在高端CPU和两块显卡交火的情况下，电源功率只有450W，而且只依靠一个风扇散热，体积又超级小。如果这台电脑能够稳定运行，那它确实展现了极好的设计制造工艺。这台电脑的定位主要是3D建模、动画制作、设计排版等工作站级别应用。不过如果是土豪拿来打游戏，应该也没什么问题。



CPU 英特尔 Xeon E5 可选配四核到十二核多个版本

3.7GHz/四核/10MB三级缓存、3.5GHz/六核/12MB三级缓存、3.0GHz/八核/25MB三级缓存、2.7GHz/十二核/30MB三级缓存的多个版本。



主板 专门定制模块化主板

本来连接在一块主板上的设备被拆分成了专用模块。分成底部圆形连接控制板、CPU内存板和接口面板。



内存 可选配 12GB-64GB

多种1866MHzDDR3内存，全都是4条规格。



硬盘 PCIe接口 256GB 定制固态硬盘

长条形外观，主体藏在显卡背面。可以升级512G或者1TB版本。PCIe要比普通的SATA3更快。



接口

两个Gigabit Ethernet接口、一个HDMI1.4以及四个USB3.0加上六个Thunderbolt 2。支持蓝牙4.0和802.11ac无线协议。雷电2接口最高速度20Gb/s。



显卡 AMD FirePro D 系列苹果定制显卡 ×2

D300，2G显存，1280流处理器，256b内存位宽，160GB/s内存带宽，2万亿次浮点运算。

D500，3G显存，1526流处理器，384b内存位宽，240GB/s内存带宽，2.2万亿次浮点运算。

D700，6G显存，2048流处理器，384b内存位宽，264GB/s内存带宽，3.5万亿次浮点运算。

每台Mac Pro都配备了两张同档次显卡，进行交火。显卡的尺寸较小，外形专门定制。由于是专业显卡，性能难以横向比较，大致可以认为D500单卡和GTX770在一个级别。

至于为什么是1526个流处理器而不是1536个，则有点让人困扰。



机箱和散热器

专门定制的圆形机箱和散热器

整台机器只有一个风扇，由顶部带出热量。CPU和两块显卡全部使用机箱中间的三角棱柱纯铜模块散热器。整个迷你机箱体积只有普通机箱的八分之一。对，看起来就像一个小小的垃圾桶。

参考售价：？？？？？？元



编：X 先生　美：grass

时尚 IT

手腕革命



最近出现了一波手腕上的革命。佩戴在手腕上的智能手表已经不再是一些科技狂人的小众玩物。英特尔、三星、索尼这些科技巨头纷纷加入团战。反倒是最早被传言要推出智能手表的苹果一直没有动静。广义上来说，智能手表和智能手环都是“可穿戴设备”，这种概念有很广阔的想象空间。智能手表这个东西就是有一点不好，国人一般不喜欢给人送“钟”送“表”。

英特尔智能手表

英特尔的智能手表目前还处在原型阶段。不过它的强大之处在于可以完全独立运作。不需要连接其他设备也可以打电话和上网，同时显示基于地理位置的通知。最快今年就能上市。随后英特尔可能会邀请时尚界推出联名手表。考虑到最近英特尔发布了一个超小型电脑，它家的智能手表应该性能很强力的。

X：我建议英特尔智能手表默认的提示铃声用“噔！噔噔噔！”



中兴 BlueWatch

中兴的这款蓝牙手表很像之前的 Pebble 手表，不过电子屏幕更小一点。它的侧面也是三颗导航按键和一粒 Home 键。它采用不可拆卸式的表带设计，不支持直接通话，但可以发出接受提醒，还有计步器，社交网络拓展等功能。目前还只是一个测试版，据说完全版本马上就会上市销售，价格非常实惠。

X：这个可以关注各大移动电信营业厅有没有卖。



索尼 Core

这个是索尼家的小小感应器。本身不能算是穿戴设备。它的主要功能是记录健康数据。据说完全版本可以让用户记录下生活中的所有事情，无论是运动、照片、音乐还是社交动态，都能通过它记录下来。这个东西没有屏幕，需要连接智能手机。



X：我怎么觉得这么小一坨东西做成手表毫无意义，直接做成纽扣好了。

雷蛇智能手环 Nabu

游戏硬件厂商雷蛇 Razer 最近发布了一个只能手环。它的特点是有两个分开的屏幕。内部对外显示公开信息，内部屏幕则可以显示一些位置信息、生物指标以及睡眠习惯等用于追踪和分析的数据。它需要通过蓝牙与 iOS 或安卓手机配合，显示来电、邮件、短信等内容。据说它单次充电可以续航 7-10 天。雷蛇暂时还未透露它和游戏之间有什么联动功能。

X：不出意外的话，绿黑配色，有闪烁灯。应该是一个挺酷的设备，打游戏的时候检测脉搏和 APM 也挺好的。



充满设计感的 MetaWatch

这款智能手表虽然没有软件和功能上的优势，但它有着明显的手表本身设计优势。它的设计师来自著名的奢华手机品牌 VERTU。看起来确实给人眼前一亮的感觉。这款手表外表面采取铝制材料，高大上的气质和一般的塑料材质玩具拉开了差距。它的附件搭配皮质表带，有多种颜色可选。屏幕方面采用了类似 Pebbled 电子纸屏，也是目前主流的智能表屏幕，兼顾了显示和续航能力。

X：广告说它是“传承手表精神的高端消费品”。肯定很贵。



Neptune Pine

这款手表虽然戴在手上，但它的内心是智能手机。大多数的智能手表都是基于手表，但是来自加拿大的这款名叫 Pine 的手表看起来更像手机。它的大小大概相当于一副扑克牌。运行安卓系统，屏幕尺寸 2.4 寸，分辨率 320*240。内在骁龙 S4 处理器和 514RAM。配置强大，玩游戏妥妥的。另外它还有 Sim 插槽、麦克风和前置后置两个相机……真的可以打电话，拍照片。因为屏幕较小，它唯一不如手机的地方大概就是打字不太方便。据说最终版本售价可能在 2000 元人民币左右。

X：这么大的尺寸，绑大腿上也感觉很协调。



Martian Notifier

这款手表没有自带的语音控制功能，但是按下特定按钮后，可以开启 Siri 或者 Google Now。另外手表还可以显示联系人列表、短消息内容。配合手机还有远程控制拍照功能。它的表面有一个传统的指针表盘和一小条显示界面，可能是一款最像传统手表的智能手表。这个手表的主要卖点是通过振动的方式提醒佩戴者。比如说短时间振动两次代表来自微信的消息等等。

X：看不出来是智能表啊。



Garmin Vivofit

这手表的主要卖点不是性能强力，而是弧形的屏幕和舒适度。它的显示屏像普通手表一样是“常亮”的。它的续航能力也比一般的智能手表更加强力，不用很频繁的充电。整体采用塑料腕带设计。这块手表功能是运动健身追踪器和普通手表。它暂时还不能支持安卓和 iOS 设备。

X：可能算是比较“笨”的一款智能表。



Zesplash

瑞士是一个传统上出产手表的国家。这块叫 ZeSplash 的手表就是来自瑞士制造。它的外观有黑色、白色、黄色、蓝色和双色混搭可选。表面有一块 1.54 英寸的电容触摸屏。分辨率 240*240。用户可以通过手按压手表侧面的按钮或者触控屏幕来操作手表。功能方面，它有计步器、计算器、录音笔和警报器等模块。它也可以连接到 iOS 设备，使用苹果 Siri 功能。待机时间长达 90 小时，经常使用的话会比较快没电。这款手表目前已经上市，售价约等于 900 人民币。

X：瑞士产的手表只卖 900 块，没加税吧？



蜗牛杭州发布会
移动战略凸显三大特色

编：Samtown　美：grass



2014 年 1 月 8 日，在杭州白马湖“首届移动游戏产业年会高峰会”现场，苏州蜗牛数字科技股份有限公司（简称蜗牛）召开了一场以“新思维 - 新平台，共赢移动互联网”为主题的发布会，正式对外公布其在移动领域的相关发展战略，这也是蜗牛宣布进军移动市场后的首次亮相。活动当天，蜗牛 CEO 石海携蜗牛移动核心团队成员亮相发布会，正式对外阐述蜗牛移动的相关战略思考。


蜗牛 CEO 石海致辞


石海点亮手机，蜗牛移动正式起航


石海偕嘉宾共启香槟塔


嘉宾共启香槟塔祝福蜗牛移动

此外，众位游戏圈里的重量级嘉宾也应邀出席并见证了这一特殊时刻，包括国家新闻出版广电总局数字出版司副司长宋建新、北京触控科技有限公司 CEO 陈昊芝、巨人网络科技有限公司总裁纪学峰、蓝港在线（北京）科技有限公司总裁廖明香、上海游族信息技术有限公司 CEO 林奇、北京联众互动网络股份有限公司总裁伍国梁、完美世界（北京）网络技术有限公司 CEO 萧泓、北京乐动卓越科技有限公司 CEO 邢山虎、中国手游娱乐集团有限公司 CEO 肖健、上海骏梦网络科技有限公司 CEO 许斌、盛大游戏有限公司 CEO 张向东、China Joy 组委会秘书长、北京汉威信恒展览有限公司总经理韩志海等众多业界名人均莅临现场，共祝蜗牛移动取得佳绩。


现场嘉宾热烈互动

坚持差异化定位

差异化是企业的生存之本。从最初进入移动游戏开始，蜗牛就将差异化作为基本战略思路，差异化的思维也让蜗牛的视野更广阔。发布会上，石海谈到，蜗牛在大力做好手游产品的同时，已将目光投向了发行、运营、技术和硬件等产业链的多个环节，靠占领产业链的更多环节来取得空间，有望在移动领域从原来的研发型企业向平台运营商形成跨越式转变。此外，蜗牛移动相关负责人在发布会上介绍，蜗牛已经与中国联通签订了《移动通信转售业务试点合作协议》，目前正在等待工信部的最终审核。一旦工信部审核通过，蜗牛将有可能成为唯一一家获得虚拟运营商牌照的游戏公司，这给蜗牛在移动领域带来了一个极大的机会。

创新产品成惊喜

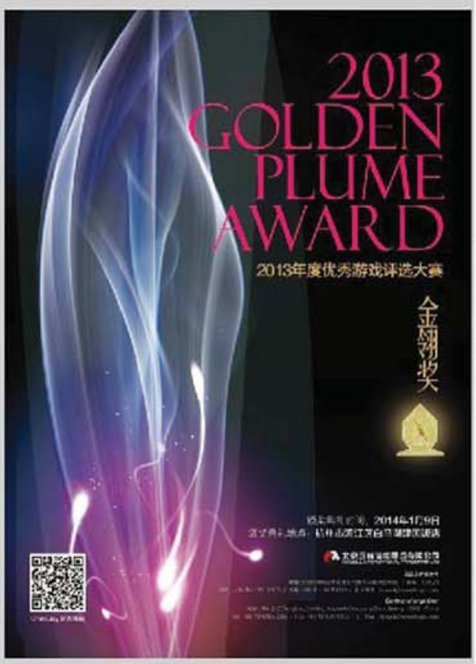
发布会首先介绍了蜗牛与 TCL 达成战略合作伙伴关系后，推出的首款 Snail 特色定制机 idol X+，该机搭载联发科真八核处理器 MT6592，流畅的操作配上完美的音画效果，给用户带来顶级的快速游戏体验。此外，发布会上还重点介绍了蜗牛自主研发的手游平台——“蜗牛商店”以及将和联通合作共同推出的专属游戏流量包——“蜗牛沃包”。“蜗牛商店”是由蜗牛研发的“开放性移动游戏平台”，它面向所有手游用户群体，其核心目标是——回馈游戏玩家，力挺开发者！而蜗牛沃包则是蜗牛与中国联通合作，即将推出的专为手游用户定制的游戏流量包。只要用户拥有联通号码并且成功安装蜗牛商店，即可获得蜗牛沃包所带来的优惠流量。

共赢移动互联网

蜗牛移动负责人在介绍蜗牛商店的时候，特别提到了蜗牛针对为中小型游戏企业提供特殊的“孵化计划”，包括免费提供服务器，承担 IDC 流量等，特别是倾向于研发厂商的分成比例，以及可以共同分享联通 1 个多亿的优质 3G 用户资源。蜗牛移动相关负责人提及，蜗牛将把从中获得的红利与整个行业分享。据了解，目前很多平台的分成政策都是五五，甚至还有渠道拿 70% 的。而“蜗牛商店”的分成政策将完全倾向于研发厂商，70% 的收益都将分给厂商，蜗牛希望把更多的利润分给合作伙伴，从而可以帮助优秀的研发企业推出更多精品游戏。



发布会现场大佬云集



2013 年度游戏金翎奖
颁奖典礼在杭州举行

编：Samtown 美：grass



段暄已经连续多年主持这项颁奖典礼了

2013 年度中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”颁奖典礼于 2014 年 1 月 9 日在杭州滨江白马湖建国饭店盛大举行。这是“金翎奖”颁奖典礼首次在北京以外的城市举办。由于本次颁奖典礼与首届中国移动游戏产业年度高峰会（MGAS）同期同地举行，因此参与颁奖盛典的除了政府主管部门及地方政府的领导、获奖游戏企业及媒体代表、玩家以外，还有众多参加 MGAS 的移动游戏业内人士，举行颁奖典礼的白马宴会厅座无虚席，盛况空前。



电攻连续五年荣获最佳游戏平媒奖



阿汤叔发表获奖感言，承诺永不停刊！

随着颁奖典礼的举行，2013 年度最受喜爱的网络游戏、网页游戏、手机游戏等重量级奖项陆续颁出，主办方在颁奖环节中间还穿插安排了精彩的 CosPlay 表演，更把颁奖典礼现场的气氛推向了高潮。据主办方公布的数据，2013 年“金翎奖”年度优秀游戏评选大赛，共有将近 500 款游戏和 80 余家媒体角逐包括网络游戏、网页游戏、手机游戏、媒体在内的总共 13 个大奖，规模创历届之最。经过全国数百万游戏爱好者的票选，最终产生的金翎奖各奖项获奖名单已经在颁奖典礼前正式公布。虽然没有了现场揭奖的悬念，但是来自腾讯、盛大、网易、完美、搜狐畅游、蜗牛、触控、中国手游等中国百余位游戏企业精英欢聚金翎奖颁奖典礼，与游戏玩家共享创新收获的喜悦，向世界同业展示中国游戏的创造力量，使颁奖典礼始终洋溢着快乐的气氛。



植物大战僵尸舞台剧

中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”被喻为中国游戏产业的“奥斯卡”，以其玩家的普遍参与性、赛事和奖项的公正性和代表性，一直被游戏业界和玩家视为中国游戏的至高荣誉而备受关注。在业内也被视为中国游戏产业的风向标。2013 年中国移动游戏风生水起，2013 年“金翎奖”也因此增加了移动游戏奖项的数量和分量，并与首届 MGAS 大会同期举办颁奖典礼，充分体现了其行业导向作用。在今天的颁奖典礼正式开始前，还举行了“移动游戏企业家联盟”（MGEA）成立仪式，众多 MGEA 发起人同时也作为领奖嘉宾参与了随后的金翎奖颁奖典礼。这也使本届颁奖盛典成为史上首次以移动游戏为“主场”的“金翎奖”颁奖盛典。



腾讯游戏成为今年奖项的最大赢家



剑侠情缘 3 的 COSPLAY 表演

MGAS 开启移动游戏新开篇
MGEA 联盟发布《杭州宣言》

编：Samtown 美：grass

2014 年 1 月 8 日 - 1 月 9 日，以立足中国连接世界，全面促进移动游戏产业健康发展为目标，首届中国移动游戏产业年度高峰会（MGAS）今日在中国浙江省杭州市滨江区白马湖建国饭店举行。MGAS 由国家新闻出版广电总局数字出版司、杭州市节展办、杭州高新区（滨江）管委会、政府指导，移动游戏企业家联盟和北京汉威信恒展览有限公司主办。首届 MGAS 大会以“财智、创新、融合”为主题，以“打造移动游戏产业交流平台，促进移动游戏产业形成集聚，引领移动游戏产业创造创新”为宗旨。




大会高峰论坛精英巨头云集


场外也是人头攒动热闹非凡


楼梯都给挤满了


国家新闻出版广电总局数字出版司副司长宋建新发表讲话



MGEA 联盟秘书长韩志海先生宣读《杭州宣言》

大会的主题发言及对话讨论围绕 2014 移动游戏 IP 之路、如何打造千万级收入的游戏、游戏发行 - 不可或缺的环节、如何选择适合自己的分发渠道、媒体如何助力移动游戏的高速发展、资本助力 - 移动游戏的未来之路六个主题展开，话题涉及移动游戏的开发、运营、推广及融资等几个方面。来自游戏综合企业、电信运营商、移动游戏研发企业、发行和渠道、相关游戏媒体及相关金融投资机构的高管围绕这几个话题发表演讲展开对话讨论。

在本届高峰会的演讲嘉宾中，格外引人注目的是包括完美世界首席执行官萧泓、盛大游戏首席执行官张向东、搜狐畅游总裁陈德文、游戏蜗牛首席执行官石海以及麒麟网执行总裁盖延玲几位来自传统 PC 网游企业高层的出席，显示出游戏行业整体向移动游戏转移及 PC 端网游与移动端游戏相互融合的行业趋势。今天会议另外一个看点则是百度、阿里巴巴和腾讯即互联网“BAT”三巨头高管的集体亮相，其中来自杭州本地的重量级互联网企业阿里巴巴集团副总裁、数字娱乐事业群总裁刘春宁发表了题为《打造开放共赢的游戏生态链》的演讲，这也是阿里巴巴正式宣布进军移动游戏行业后其高层首次在移动游戏行业的重要会议上发言。

1 月 9 日，国内首个国际性移动游戏企业家高端公益性联盟——移动游戏企业家联盟（Mobile Game Entrepreneur Alliance，MGEA）举行了正式成立仪式。在场的移动游戏业界人士及观众共同见证了简短而新颖的 MGEA 成立仪式。当仪式中 MGEA 联盟一起通过手机遥控启动联盟启动按键，现场大屏幕上的星空中浮现出所有联盟成员的照片，并幻化成企业家联盟的 logo 时，全场响起了热烈的掌声！最后，MGEA 联盟秘书长韩志海先生代表 MGEA 联盟发起人宣读了全体发起人共同签署的《杭州宣言》。宣言向全体移动游戏企业和从业者发出了“坚定共同的理想与社会责任、追求健康有序的行为规则、坚持创新驱动的发展模式、建设守望相助的行业机制、提高智能游戏的快乐体验”五大倡议。



MGEA 联盟一起通过手机宣布成立

SNH48 红白歌会 一分钟变粉丝

编：被萌出一脸血的 X 先生　美：grass

普通的第一现场开头

2014 年 1 月 18 日，中国大型女子偶像团体——SNH48（www.snh48.com）出道一周年“红白对决”大型演唱会在上海大舞台激情战响。本场演唱会延续了 48 系历年传统的红白歌会形式，由 SNH48 的 S 队与 N 队成员在现场进行歌舞比拼。SNH48 是基于 AKB48 的“可面对面的偶像”的造星理念，由上海久尚时尚集团投资打造的中国本土化大型女子偶像团体。


现场妹子们可爱的签名笺












小编个人感觉服装还可以再升级下


除了团体演出，也有独唱能力

真粉夜猫君的个人点评

对于本次歌会，可谓大大出乎了夜猫的预料。当然啦，自然是好的方面啦。

首先，在等候开场的时候，因为夜猫身处内场区右侧最后一排，所以能够看见一开始拉着的白色帷幕后的部分舞台布景，在大舞台上搭设两层舞台，并附有升降台这一点，运营方面的投入和用心就可见一斑了。不过要吐槽的是，这个升降台在大部分的场合只是摆设而已，并没有太多的在舞美和出场方面利用到它，倒是赞助商的铃木新车用这升降台好好的登场了一把。

其次，本次 MC（主持）邀请了专业的 101.7 电台主持人麦子和丁丁，作为 101.7 的王牌主持人，有他们负责 MC 当然是运营方面的双保险措施。但作为 48 系的传统，饭们更希望看到妹子们来主持，多与饭们互动。

最后，作为 SNH48 的首次红白歌会，同时也是一周年出道纪念演唱会，这份答卷已经是相当出色了。相比一周年前的出道演唱会，无论是从舞台表现力，还是从运营的组织方面已经是尽善尽美了。当然，很多饭们也在演唱会结束后表示如果要感受 SNH48 真正的魅力的话，还是要前往星梦剧场更近距离的与妹子们零距离接触！

伪粉 X 先生的赞叹

要说小编之前也不是她们的粉丝（俺每天打游戏哪有时间看妹子）。但那天的演唱会开场一分钟之后我就感觉自己已经变成了她们的脑残粉。SNH 的妹子们实在太可爱。看到这些充满活力的年轻人在台上欢腾地唱歌跳舞——才能感觉到人生还是充满了美好啊！听说她们有驻点演出的专属剧场，还可以握手——以后和好 G 友聚会又有新的活动项目了。

废话不多说，看图吧（照片来自官方网站。）


公演是短暂的，结束后还不过瘾的同学可以去专属的剧场和妹子们互动哦。“可面对面的偶像”就是说她们都很亲切。在微博上也有不少成员日常生活和自拍



盛大游戏
“黑龙回忆录”
经典记忆
全新征战
马上有龙！
龙之谷开年资料片
新服：超福利公测
7倍经验·直升70·
永久黄金翅·永久坐骑
龙之谷
Dragon Nest
超人气经典动作网游
dn.sdo.com
2014
Dragon Nest
2010 SHANDAGAMES CORP & EYEDENTITY GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED